CLOSURE

Kieler e-Journal für Comicforschung

7

Herausgeber_innen
Victoria Allen
Cord-Christian Casper
Constanze Groth
Kerstin Howaldt
Julia Ingold
Gerrit Lungershausen
Dorothee Marx
Garret Scally
Susanne Schwertfeger
Simone Vrckovski
Dennis Wegner
Rosa Wohlers

Redaktion & Layout
Victoria Allen
Cord-Christian Casper
Sandro Esquivel
Constanze Groth
Kerstin Howaldt
Julia Ingold
Arne Lüthje
Gerrit Lungershausen
Dorothee Marx
Garret Scally
Alina Schoppe
Susanne Schwertfeger
Simone Vrckovski
Dennis Wegner
Rosa Wohlers

Technische Gestaltung
Sandro Esquivel
Marie-Luise Meier

Cover & Illustrationen
Jess Thomas (Ausgabe #7)

Externe Gutachterin (»Evolve or Die!«)
Frederike Köpke

Kontakt
Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de
Email: closure@email.uni-kiel.de

1 ›What Grows in The Gutter?‹ – Eco-Comics
Cord-Christian Casper für das CLOSURE-Team

Aufsätze

Schwerpunkt: »Eco-Comics – What grows in the Gutter?«

18 Evolve or Die!
Enmeshment and Extinction in DC's *Animal Man*
Jason Wallin

43 Growing Stronger Together
Representations of Active Eco-Citizenship within Contemporary Comics
Dona Pursall

66 Nach dem Kollaps
Pflanzliches Aufbegehren in Frauke Bergers *Grün*
Christina Becher

90 Formal Characteristics of Animal Liberation in Comics
Martin de la Iglesia

Offener Themenbereich

111 Zur Erfindung des Comics in Deutschland
Frühe Perspektiven der Comicforschung
Jörn Ahrens

128 An der Grenze
Intermediale Inszenierungen der Berliner Mauer
Susanna Schoch

146 Schmelztiegel der Welten
Realität und Fiktion im intermedialen Werk von François Schuiten und Benoît Peeters
Lukas Mathias Albrecht

161 ZeitRäume kreieren
Zum Sprachkolorit im Geschichtscomic
Alexander Horn

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

›What Grows in the Gutter?‹ – Eco-Comics

The special section of CLOSURE #7 is dedicated to the exploration of ›Eco-comics‹. Our contributors ask how comics visualise, sequentialise, frame, and annotate relationships of nature and culture. How can sequential art convey our position in and against the nonhuman world? Do comics do justice to the perspective of others – microbes and trees, great apes and laboratory animals, terrestrials and extraterrestrials? Which forms enable graphic media to ›unflatten‹ (Sousanis) our view of the environment, offering multiple, skewed perspectives on the nonhuman in the process? Our authors trace the entanglement of the human and the nonhuman in real and imagined graphic natures relating to biospheres and animals, microorganisms and ecosystems, landscapes framed and unframed. However, even if no trees nor any conventionally ›natural‹ entities make an appearance whatsoever, the comics analysed in this issue still feature *environmental* imaginaries worth investigating.

Accordingly, this issue is intended to (1) argue for the ecocritical potential of *comics*, its aesthetics and form. Rather than focussing only on representations of nature, our contributors demonstrate how the medium's repertoire of devices, its image-texts relations, and its degrees of abstraction add up to a *formal* environment that takes up, transforms, and reflects the demarcations of the natural and the ecological that we live by. It follows that (2) we consider comics studies a valuable complement to ecocriticism; developed in interaction with the »weird signs« (Frahm) of sequential art, *comics studies* may just cast light on the blind spots of ecocritical endeavours. After all, the original ecocritics oriented their discipline towards the »study of the relationship between literature and the physical environment« (Glotfelty, xviii) – so what happens if we add the relationships between comics and the environment to the mix? At the same time, CLOSURE #7 is also an appeal to reverse this premise: to (3) refract comics studies through an ecocritical lens, to map how graphic »forms relate to cultural as well as biological structures« (Heise, 258) – and to uncover the environmental knowledge of sequential art.

Ecologies, Broad and Narrow

What is the ecology of comics? For all the currency of a cultural, political or critical account of ›ecology‹, the term still carries traces of its disciplinary, scientific sense. From this perspective, reading a comic as ›ecological‹ allows us to scour panels for the »distribution and abundance of different types of organism« (Begon/Townsend/Harper). Proceeding from this founda-

tion, a literal-minded account could attend to the comics version of »physical, chemical but especially the biological features and interactions that determine these distributions and abundances« (ibid.). Any cursory account of »creaturely genealogies« (Yezbick, 29), however, will have to reckon with ambivalent, hybrid cartoon figures, subject to varying degrees of anthropomorphism and abstraction. What is more, the storyworld environments of comics animals – for all that they diverge from our presumed actual world – do not necessarily strike readers as strange or unusual. The unstable status of samurai rabbits (*Usagi Yojimbo*) talking wildlife (*Billie the Bee*) or the border-crossing animals on **Jess Thomas**' cover for this issue only comes to the fore if we deliberately *estrange* ourselves from familiar, and fairly ubiquitous, conventions.

An environment in the panel gutter (Jess Thomas: Cover CLOSURE #7).

This shows that immersion in graphic storyworlds is remarkably frictionless if we consider that – from Krazy Kat to Mickey Mouse – their inhabitants are »aggressively nonhuman in appearance, and according to any other anthropomorphic criterion rather monstrous« (Willmott, 56). Seeing them as such, however, misses the point – »I misread Mickey if I fail to apprehend his style« (ibid.). In a similar vein, we do not bat an eye when the protagonist of Carol Swain's graphic novel *Gast* interrogates a sheep in the course of her murder investigation – and receives a polite answer in extended speech bubbles. When we encounter clothed, talking opossums in the Okefenokee swamps of *Pogo*, we swiftly update our mental model of the world they inhabit. And when we read superhero comics, ambulatory tree aliens (Groot) or crystalline cosmic policemen (Chaselon in *Green Lantern*) are a matter of course. It is arguably because such represented immersive storyworlds are so entrenched that

their metaphorical usage, destabilisation, and dismantling (as in the case of Art Spiegelman's *Maus*) is all the more disorienting. Any ecology of comics, then, has to account for both: the ease of immersive recentering (Ryan 22) in a variety of (1) *storyworld* ecologies and the (2) *style* in which the environment and its inhabitants are rendered. In other words: applying only ecological literalism – a search for thematic natures – is a dead-end, since represented ›types of organism‹ cannot be disentangled from their comics-specific mode of representation. Sliding up and down a scale of anthropocentrism as they do, comics' ›different types of organism‹ are also a matter of different types of human likeness, animal features, and abstraction. On the basis of this two-pronged approach – storyworld and style – CLOSURE #7 asks how comics visualise, sequentialise, frame, and annotate always-already »response-able naturecultures« (Haraway, 125) – and how, precisely, unstable environmental signs function beyond the thematically ecological, animal, or nonhuman.

To begin this search for ecological form, Eco-comics require a genealogy of their own, one that departs from entrenched priorities of ecocriticism – while acknowledging the »comic form's long tradition of representing environmental rhetorics and the potential of comics […] enacting ecocritical work« (Dobrin, 1). According to Hubert Zapf's ›wave model‹ of the development of ecocriticism, a first wave of scholarship emphasised »the mimetic representation of the extratextual world« (5). This mimetic orientation was gradually replaced by discourse analysis and critical theory (second wave) to culminate in a focus on environmental justice (third wave) (ibid.). In comics, however, one would be hard-pressed to identify a ›mimetic‹ canon to be superseded in the first place. After all, this »marginal, caricaturing medium« always already plays a »complicated game of visibility and invisibility«, as Stephan Packard puts it. »Comics show us what they speak of: but often they do not tell us what the thing they show us looks like« (Packard 2014, our trans.).[1] Rather than ›animals‹, for instance, comics perform a *scale* of human likeness, giving rise to changeable ›ecomorphism‹ (Nichols, 7) which very rarely settles on one, determinate nonhuman form. As Glenn Willmott puts it in his review of *Billie the Bee* in this issue, the comic makes readers aware »that our images of animals are stylized in order to convey different things we know, and don't know, about them« (n. pag.). From one panel to the next, an affable talking animal pal can relinquish indications of its »experiential what-it-is-likeness« (Coleman, 57), morphing into an estranged being that does not share anthropocentric priorities whatsoever.

Confronted with these unstable natures and quasi-animals, it becomes increasingly difficult to maintain a clean split between narrow/thematic and broad/formal conceptions of ecology. Comics natures are defined by their gaps and omissions while plants and animals are entangled with the style that depicts them. As Adele Bealer claimed, the ecocritical potential of comics lies precisely in the »boundary blurring performance of these polyform, transgressive, mediating chimera«; what results is not an essentialist ecological style but a »productive dissensus among its assembled parts« (6). Comics, that is to say, contest any

image of nature in which a collective actor ›humanity‹ is confronted with an external ›environment‹ in the first place. Rather than a unitary storyworld, each panel can shift its allocation of human characteristics in the course of one movement across the gutter between panels. This attenuation of ecology as ›types of origin‹ deploys the »weird signs« (Frahm 1994) of comics in the service of an equally ›weird ecology‹. Marked by repetitions-with-a-difference separated by gaps, »each iteration both confirms *one* identity« (Frahm, 155, our trans.) of a represented organism and its environment – and dispels that identity at the same time. After all, »each repetition has its own ›semiotic‹ identity referring to nothing but further repetitions« (ibid.).[2] Scrutinizing the ecology of the medium as a destabilisation of any one represented nature, our special section traces how comics entangle formal repetition with a constitutive instability of nonhuman beings and natures.

Eco-Theme, Eco-Form

However comics actors are positioned on a sliding scale of anthropomorphism, comics appear to elicit a push and pull between two poles: between, firstly, imagining comics animals as »existents« (by which Seymour Chatman means »fixed and continuing« narrative entities, 306) in determinate storyworlds; and, secondly, perceiving them as conspicuously *drawn* abstract stand-ins for human traits. It follows that there is no hard and fast humanity in these cartoon assemblages, which, as Michael Wood puts it regarding literature, »frame knowledge with visible or invisible sentences saying, ›If I were to say this‹ and ›now that these possibilities have been laid out‹« (59). In the case of comics, panel borders ensure that we navigate literal and very much visible equivalents to such frames as a matter of course – a box-shaped ›if I were to say this‹.

This focus on the framing of ecological knowledge, and the formal affordances that make it perceptible, moves Eco-comics further away from the *represented* distribution of organisms. Rather, the frames around segments of the environment take us towards a »paradigm, a model of thought based on the articulated interconnection of elements with each other and with the environment in which they are situated« (Iovino, 113). From this perspective, Eco-comics need not focus on a domain of ›nature‹ at all. After all, as Erin James claims, »every narrative contains a virtual environment« (xii) into which we imaginatively transport ourselves. And even if we contest the de facto narrativity of each and any comic, the medium constantly requires viewers to draw a distinction between medium and form (Wilde, 2014). Or rather, in the terms of Eco-comics, between ›elements‹ and their ›environment‹: the drawn line and the surface, the panel and the grid, the image and its »*iconic solidarity*« (Groensteen, 18). Comic signs are determined by a web of interactions, a formal ecology that requires environmental imagination before any consistent storyworld can be reconstructed.

With CLOSURE #7, we suggest approaching this discontinuous comics ecology both as theme and form: the ›virtual environment‹ that we project entangles both. This is not to say that the narrow perspective is without its uses. Indeed, the Eco-comics featured in this issue explore fictional ecologies, their environmental conditions, their ›actants‹, and their change through intersections with human systems. A broader perspective, however, would consider ecologies of knowledge and form. This non-thematic approach to comics environments adapts Hubert Zapf's account of cultural ecology. Instead of Zapf's ›literature‹, we see comics »as themselves actively participating in the production of ever new ecologies of knowledge and communication« (Zapf 2016, 92). The storyworlds we recover from ambiguously framed panels retain their ›virtual‹ status. As a result, our hypotheses about the represented environment require permanent revisions on the basis of »gaps and polysemic processes of identification« (ibid., 92).

In a slight departure from ›cultural ecology‹, however, the particular means by which sequential art takes up, aesthetically deforms, and refracts cultural models of nature does more than »resist straightforward ideological messages« (Zapf 2016, 92). In the environmental context, indeterminacy as the basis of active reading seems like ›too little too late‹, an encomium to open debate in a warming world. In environmental negotiation, after all, more often than not the »organization of powers, the distribution of places and roles, and the systems for legitimizing this distribution« (Rancière, 28) can appear as fixed, an unimpeachable set of presuppositions determining the range of the possible from the get-go. The panels and gaps of the comics form simulate readerly agency while, in many cases, leaving little room for nonhuman sentience, animal rights, or environmental justice beyond the human. The comics about animal testing covered by Martin de la Iglesia and Jason Wallin in this issue, for instance, include »acts of speaking-for« non-human animals; these »cross[…] the species boundary but in a manner that imposes human frames of reference on the animal subject« (Herman, 207). In this ›distribution of spaces and roles‹, the specific experience of the animals can fall by the wayside.

It comes as a relief, then, that the contributions to CLOSURE #7 indicate how comics do, after all, offer less human-centric distributions of possibility. They suggest a deployment of gaps and unexpected semiotic convergences so as to grant mental-state attributions and, simply, *interests* to animals, plants, hybrid beings – the nonhuman »part of those who have no part« (Rancière, 30). The particularity of the comics approach to ecology, then, may lie less in the reversal of hierarchies than in the expression of that which is excluded, of the ›disnarrated‹ (Prince) falling through the cracks of an ideological nature-culture divide that annihilates what it claims to revere. On the level of represented ecologies, this ecological ›part-of-no-part‹ can be gleaned in ambivalent objects that deviate from a standard environmental imaginary. At times, these objects are monstrous, grotesque, or abject, as Jason Wallin demonstrates in his reading of *Animal Man* in this issue. His account of a violent opposition

to the nonhuman world (23) tracks with Lorraine Daston's contention that monsters are a »prototypical disruption of the order of specific natures« (19) – i.e. of concepts of nature that embrace »the characteristic form of things«, their properties and tendencies (7–8). In the case of *Animal Man*, what is excluded from this alleged, intrinsic nature are grotesque compound actors that disturb the set-apart, superheroic bodies and their individuated super-agency.

According to Daston, in discourses of nature-as-harmony, »disequilibria play the same role« (Daston, 19) that the monstrous plays for specific natures: loss of balance can also become an abjected outside upon which a stable image of nature can be founded. Like the grotesque hybrids in *Animal Man*, nature-in-disequilibrium bursts through orderly regimes of nature in comics, appearing as an inconceivable breach of the knowable. In her article for this issue, Christina Becher traces manifestations of such counter-nature. In her analysis of unclassifiable bio-tech-viral hybrids in Frauke Berger's *Grün* (68), she presents a world of permanent, uncontrollable metamorphosis. The monsters of *Animal Man* and the disequilibrium of *Grün*, then, do not just ›resist ideology‹. Whichever distribution of nature and culture is suggested, the comics discussed in this issue show a remarkable propensity for unruly quasi-objects, for monsters and unbalanced ecologies that contest the very distribution of possibility on which dominant environmental orders are founded.

»Transient Nature«

While comics present counter-ecologies to the dominant Book of Nature, they do so as a matter of media performance, cognitive reorientation, and affective investments. In this contestation, it is only fitting that, as Stephan Packard notes, spatial depictions in comics »have no outward borders and are bound only by the delineations of the cartoons […]. Thus, for instance, a forest will appear with any number of trees of changing shape and placement, yet no contradiction will be observed by readers« (2015, 69). These readers are, in turn, called upon to individuate elements of the background whenever storyworld space is granted a narrative function or simply perceived by a character (cf. ibid.).

This peculiar changeability of comics space proves fortuitous for considerations of the Anthropocene as a period in which climatic background conditions move to the foreground of policy debates, projected scenarios, and lived realities alike. Every neologism for the current epoch – Anthropocene (Crutzen), Misanthropocene (Clover/Spahr), Capitalocene (Moore) – can be considered a shorthand for such distinctions of latent *background* processes and a manifest *foreground* on which they make themselves felt. For Timothy Morton, however, such distinctions have become precarious as we are confronted with ›hyperobjects‹ massively distributed in space and time. While they exceed our conceptual grasp, these objects – chief among them climate itself – simultaneously have »a significant impact on

human social and psychic space« (1–2). Foreground and background blur as distinctions between our most personal lifeworlds and planetary processes break down. For Morton, such loss of spatial certainty is »part of the problem« since »there is no meaningfulness possible in a world without foreground-background relations« (104).

How do comics respond to this assumed collapse of stable backgrounds? In Jess Thomas' cover for CLOSURE #7, for one, there is no unitary collapse of scales. Thomas – whose webcomic work is »about birds and what it means to be human« (artist's bio) – turns nature into the main, shaping force of her drawn environment. Her animals occupy the space normally reserved for the gutter, the interstice between panels. Rather than an empty gap to be overcome, that liminal space is teeming with life. There is no abstract interpretative process binding together images; rather, the panels are literally entangled by vegetation and traversed by animals. Gap and panel border, gutter and frame become one comics ecology as finely-tuned formal differences are subsumed by nonhuman life. Compared to this animated gutter, the framed images are a wasteland. Their industrial residue in shades of grey – bereft of the conspicuously hand-drawn black lines animating the cartoon animals – appear as flat, unchanging snapshots out of time. Background and foreground do not ›blur‹ so much as Thomas questions their respective function. According to the cover, an ecocentric point of view is a matter of contesting familiar modes of framing, connecting, and negotiating images – while allowing an ambient natural background to enter the main stage.

Thomas' cover can be read as a thesis on comics space. Since its environments have ›no outward borders‹, readers navigate blurs of foreground and background all the time, performing shifts that are elicited by the distinctly ›inward bounds‹ of comics space. Comics recipients are capable of navigating the »transient nature« (Packard 2015, 69) of a graphic environment precisely because they are accustomed to re-mapping volatile storyworlds. In a medium that, on its most basic level, features repetitions-with-a-difference across panels, readers trace multiple signs simultaneously, inferring unstable identities through a series of deformations and inconsistencies. Readerly reconstructions of comics ecologies, in other words, presuppose the limitations »on *representational correspondence*«, by which Gregory Currie means the simple fact that »[f]or a given representational work, only certain features of the representation serve to represent features of the thing represented« (59). For instance: in this issue, Martin de la Iglesia discusses the vanishing of a drawn background in *Animal Man* (96). Specifically, a superhero mourns the death of a gorilla companion against a sudden backdrop of uniform blue. There is little reason to assume that the diegetic environment has been erased in an apocalyptic event. Rather, readers will understand this shift as part and parcel with a radical revaluation of human-animal relations. The blue negative space gives all the more exclusive affective resonance to the superhero-animal *pietà*, to the affective resonance of a companionship that, for the moment, renders the precise features of the material environment irrelevant.

In Packard's laconic formulation, ›no contradiction will be observed‹ as we negotiate foreground and background, realism and abstraction on the basis of our knowledge of comics style and colouring conventions. In other words, the background erasure would be jarring (and, as Morton laments, a ›problem‹) if it were not so effortlessly navigable on the basis of our knowledge of genre, medium, and form. Every comic, then, is intimately bound up with storyworld construction on the basis of an environmental knowledge that remains variable and context sensitive. That sequential art allows for the flexible allocation of attention in radically shifting environments may prove a testing ground for a global environment in which environmental backgrounds come to the fore. At the very least, our interaction with Eco-comics challenges any »*distribution of the sensible* (partage du sensible) *whose principle is the absence of void or supplement*« (Rancière 2010, 36). Accustomed to the reconstruction of a storyworld determined by its gaps and fissures, the comics reader is cued to an active environmental construction, imaginatively dwelling in spaces inhabited, supplemented, and negotiated rather than posited. The ›hyperobjectual‹ blurring of background and foreground, thus, loses some of its reality-disturbing shock.

Changing Forms, Changing Environments

As a result of their relaxed position vis-à-vis ›representational correspondence‹, Eco-comics are also particularly apt to present changes of story logic. »Not *all* properties of a representation are relevant regarding the diegetically referenced situation«[3] (Wilde 195, our trans.) – and comics readers constantly have to distinguish stylistic choices from features of the storyworld. This attention to the difference between style and represented objects comes in particularly handy for the representation of *unprecedented* environmental change that defies everyday imaginative capabilities. Comics' changeable correspondence between how and what they represent particularly sets the medium apart from the realist novel, which, as per Amitav Ghosh, is ill-equipped for global environmental change. According to Ghosh, the unheard-of nature of strange weathers and mass extinction, pandemics and global migration, hurricanes and burning forests resists the representational potential of this ›bourgeois‹ genre. It fails to find adequate forms because it »has never been forced to confront the centrality of the improbable: the concealment of its scaffolding of events continues to be essential to its functioning« (23).

If the novel fails to offer forms for the Anthropocene – can the comic come for the rescue? At least the medium (here decidedly *not* seen as ›graphic novel‹) bears the potential to contest a rigid scaffolding of possibility – not least since its panel grid already calls into question the commensurability of the world we see with the world being narrated. Granted, in comics as in any other medium, »recipients will generally try to exhaust every possible

alternative explanation before trying to imagine a logically impossible, contradictory local situation« (Thon, 61). In ecocritical terms, however, what may be most important are the moments in which the charitable reading does not add up; situations, in other words, in which readers suspend the expectation of a consistent, recoverable relationship between style and environment. In such instances, the comics recipient assumes an eventful shift of the very properties of the storyworld *and* its mode of representation in order to understand the narrative. Again, Jess Thomas' intricate cover demonstrates this capacity to perform unstable correspondences. In the bottom left panel, the vegetal gutter suddenly extends into the grey, embedded image. A fox can be seen scampering off into the rundown street, into the drab picture plane that previously appeared like a snapshot of a past state of decay, possibly captured in a photo. The overgrown ›bridge‹ that allows him to traverse the boundary juts upwards, covering the image; alternatively, however, it leads inwards, connecting two distinct ontological levels. Rather than reclaiming comics for ecological readings, then, Jess Thomas' intricate gutter ecology shifts into a multistable position. It morphs into a liminal sign breaching and connecting mutually exclusive levels of representation – and hovering between previously distinct worlds.

In this issue, Christina Becher describes one such scene in her reading of Frauke Berger's *Grün*, in which a character is transformed into a hybrid, vegetal being (80). In this instance, ›representational correspondence‹ is increased as readers exclude readings that would ›domesticate‹ the transformation by ascribing it to a matter of style: a metaphorical shift, a dream, or an event imagined by a protagonist. Instead, this change is *here to stay* as the final, vegetal form is repeated-with-a-difference in subsequent panels. While we remain in a world of cartoon signs of variable abstraction, and can never be entirely sure which elements of the plant being are stylised and which are part of the represented world, any subsequent interpretation has to accept the visual ›baseline‹ that beings can transform from a more anthropomorphic to a more vegetal, alien state. Eco-comics, then, keep open the possibility that a procedure of aligning representation and the reality of the represented becomes subject to a »meta-event« (Titzmann) that reorders not only the features of the storyworld but also the stylistic features by means of which it is shown.

Ecomorphic Form

The question of environmental change and its representation has high stakes. The productive uncertainties of comics coincide with crucial issues of climate catastrophe, ecocide, and the so-called Anthropocene. Who, after all, causes these catastrophes? ›Humanity‹ appears singularly unsuitable, since the term tars with the same brush the beneficiaries, victims, and drivers of climate change, implying that we all participate equally in capitalist »ritual:

that unconditional imperative to accumulate« (Salvage Collective, n. pag.). If the invocation of ›humanity‹ is a mode of hiding responsibility, so is the strand of thought that collapses human and nonhuman agency into one undifferentiated mesh – a hybridism that Andreas Malm has identified with the claim that »*because natural and social phenomena have become compounds, the two cannot be differentiated*« (47). In this impasse, Comics are ›good to think with‹ against the new materialist insistence on interacting matter, against a flattening of agency in which molecules and corporations, cows and laws, infrastructure and signs are co-implicated (Bennett). Specifically, the Eco-comics covered in this issue point out driving forces in processes of environmental change, whether they be capitalism, extractivism, corporate ideologies, or even a system of childhood socialisation (as shown in Dona Pursall's contribution) that systematically instils anthropocentric priorities.

In each of these cases, the ›ecomorphic‹ form of comics throws a spanner in the works of any representational system that would dissolve the various actors involved in environmental degradation into one undifferentiated whole. Rather, comics are marked by specific ›base distinctions‹, which, as Lukas Wilde has shown, observers can draw and re-draw constantly in their reading process – for instance between more or less abstract, cartoonish signs (2014). As a result of the need for distinctions of this kind, the aesthetics of comics appear as discontinuous, particularly when compared to media geared towards an impression of unambiguous reference. How does this track with a definition of the »ecocritical conception of ›environment‹ to include unfamiliar, creative, and nonrealist representations of the physical world and people's experience of it« (James, 26)? Heuristically: whenever readers differentiate medium and form, they also make decisions concerning signs and their environment. They decide, in other words, which elements of style exist in the storyworld, what the diegetic environment looks like, or which larger cultural, discursive, and generic environment is relevant to determine the features of the respective comics world in the first place. The »non-absolute, shifting boundary« of a panel, for instance, is ›decomposed‹ and ›absorbed into higher level frames‹ in the course of understanding comics (Denson 571–572). This process forces us to attribute agency, to allocate responsibility, and to draw distinctions between different orders of being. Instead of one collective actor ›humanity‹ wreaking havoc on the world, the comics-specific need to draw distictions can lead to a more fine-tuned identification of environmental damage and its culprits.

The leading metaphor of our special section – ›what grows in the gutter‹ – could, then, be answered with ›environmental form‹. Comics offer conspicuously intransparent, repeating signs that foreground their fabrication and keep diegetic reality at arm's length. In bulk, these strategies make sure that represented ecologies are never fully subsumed under one mode of representation. If comics animals move up and down a scale of ›cartoonisation‹ and diegetic natures depend on differential relationships of sign and environment, closure – in the sense of endowing »two or more images […] with a single overriding identity« (McCloud

73) – appears a long way off. Eco-comics help us to leave a gap, to linger in the panel gutter before traversing it. In this way, we have the opportunity to maintain the Otherness of nature, a nonhuman kernel that is not easily subsumed into actor-network relationships. As a result, represented animals or plants, minerals and stones, jetsam and flotsam are (potentially) granted their own, proper agential status. As comics readers, we cannot shift the blame onto ›nature‹ or ›humanity‹ as we permanently establish distinctions between human agency and nonhuman processes as a matter of form.

What Grows in the Gutter?

Closure #7: What Grows in the Gutter? aims to do justice to both the thematic and stylistic sense of ecology, providing both a cartography of represented environments and an account of the forms by means of which they are evoked – and productively withheld. In this vein, **Jason Wallin's** contribution »Evolve or Die! Enmeshment and Extinction in DC's *Animal Man*« tackles the unseen and unrepresentable outright. The article proceeds from a distinction: »the occulted life of the nonhuman emerges in distinction to the ›normative‹ superhero mythos« (19). In his reading of two incarnations of the DC superhero *Animal Man* – the classic Vertigo revival by Grant Morrison and Chas Truog as well as the *New 52* version by Lemire/Snyder/Foreman – Wallin traces lineages of suppressed, extinct, hidden animals, violently dislodged from human rationality. The article shows that the denial and evisceration of nonhuman life extends to cultural discourses of animality as much as to the violence and extinction that follows in their wake. The article demonstrates how *Animal Man* reconstructs techniques of control and violence that derive from an absolute boundary between the human and the animal. Is there a way out of this split? As per Wallin, the comics offer glimpses of a ›morphogenic field‹ that allows the superhero to attempt to bridge the human-nonhuman gap, thus hinting at a line of flight beyond the horrors of the Capitalocene. In tracing the ecocidal status quo and its contestation, Wallin offers a detailed account of the comics' ecological imaginary, their limits, and their forms of enmeshment that may just indicate a posthuman future.

A re-definition of the relationship with nonhuman beings is also at the centre of **Dona Pursall's** article, »Growing Stronger Together: Representations of Active Eco-Citizenship within Contemporary Comics«. Pursall outlines an educational process towards an equitable companionship across species-lines. To this end, she asks whether comics can foster the »active compassion and decision making« (44) that an ecologically attuned attitude requires. Such traits are not only part of the learning process undergone by the comics protagonists the article considers (Luke Pearson's *Hilda* and Katie O'Neill's *Aquicorn Cove*); they are also the result of an interactive practice on the part of young readers. They can negotiate their

own position vis-à-vis the environment by learning in tandem with the cartoon avatars. In addition to the diegetic environments and their impact on childrens' prospective eco-citizenship, Pursall also pays close attention to the formal characteristics of the comic, including rhizomatic suspensions of narrative that allow for affective responses to non-anthropomorphic beings. These comics, then, provide young readers with a testing ground for concrete, material environmental action. The graphic form inspires eco-citizens, as Pursall defines them, to no longer project their own characteristics upon an environment, but to perform an evolving relationship with creatures, ecosystems, or places on different scales.

The articles so far have presented the status of nonhuman animals as a lynchpin for cultural attitudes towards the environment. By contrast, in »Nach dem Kollaps: Pflanzliches Aufbegehren in Frauke Bergers *Grün*«, **Christina Becher** demonstrates a *vegetal* turn. Or rather: the article traces how *Grün* contests a plant-shaped blind spot in the cultural imaginary, as a result of which plants are relegated to a lower strata of beings deprived of agency. If such hierarchies were simply overturned, the comic might still be limited to represented ecologies, however alien they may be. However, in Becher's account, *Grün* goes much further in its ›greening‹, availing itself of the full range of comics ambiguity to contest hard-and-fast hierarchies of matter. The article explores a ›natureculture‹ that, in turn, cannot be disentangled from its cartoon complements, maybe chief among them the creatures called *Phagen*. Becher offers a fascinating account of how these creatures condense entire networks of agency which combine the vegetal, archae-bacterial, and technological into weird hybridity, far removed from any harmonious natural idyll. On the basis of these strange actants, among others, Becher's reading uncovers the full range of ambivalence that can accompany a naturecultural state of affairs: as hybrid matter proliferates and uncanny agency takes over in this graphic enunciation of a shifting environment, the world that results is not exactly *for us* any longer.

Martin de la Iglesia's »Formal Characteristics of Animal Liberation in Comics«, which closes the special section, shares with the preceding articles a concern with the comics form. Particularly, de la Iglesia investigates if comics associate the specific scenario of animal liberation with a formal correlative – and if the comics form is geared towards a presentation of »animal communication and perception« (91) at all. And indeed: some commonalities emerge from the analysis of open cages, sudden flight, and abject suffering in *Animal Man*, *Daredevil*, *We3*, and *Pride of Baghdad*. In its detailed close readings and search for an overarching graphic rhetoric of liberation, the article pays particular attention to the ›expressive‹ potential of comics devices and the degree to which observers alternately share and are distanced from animal minds.

Jörn Ahrens' contribution – »Zur Erfindung des Comics in Deutschland: Frühe Perspektiven der Comicforschung« features foundational work on the history of comics criticism in Germany. His article reconstructs an entire ›cultural topography‹ (122) of the medium (a term that resonates with the environmental focus of our issue), including its marginalisation

and critique. Particularly, its detractors have time and again charged comics with a regrettable absence of mimetic authenticity. Ahrens shows how this ill-fitting representational requirement came about in the German discursive field, but also traces it to current valorisations and literary re-interpretations of comics as ›graphic novels‹. Cultural capital that was accrued by excluding or diminishing the counter-hegemonic, cartoonish graphicality of the medium. Ahrens provides a detailed outline of the historical ›domestication‹ of comics and the restrictions imposed by of a ›media regime of truth‹. It is also partly *because* of this marginalisation, however, that comics developed their own, proper logic. Their anti-classificatory, unruly potential is not an essentialist trait, the article demonstrates, but co-develops with attempts to contain the ›deterritorialising‹ potential of comics.

Taking up the thread of the workings of comics form, **Susanna Schoch's** contribution »An der Grenze: Intermediale Inszenierungen der Berliner Mauer« analyses the particular, multimodal strategies by means of which sequential art represents and negotiates borders. Specifically, her analysis investigates representations of the Berlin Wall and the GDR border regime in a number of so-far underexplored comics. Schoch shows how these works heighten the contrasts between types of text and image in order to yield unstable signs. These mutual enhancements and tensions between increasingly entangled media separate modes of expression as much as they invite transgression – in clear analogy to the represented wall. In response to the material boundary and the violence sustaining it, the comics resort to insistent self-reflexivity. Rather than a multimodal authentication of the border experience, the wall emerges as a fructuous, internally riven boundary that is subject to constant reinterpretation by those who grow up in its shadow, who seek to overcome or document it. According to Schoch's intricate interweaving of form and function, the border emerges as a copy of a panel of a photograph framed in a comics page, interposing difference against any unduly totalising synthesis of historical moments or media strategies.

In his contribution – »Schmelztiegel der Welten: Realität und Fiktion im intermedialen Werk von François Schuiten und Benoît Peeters« – **Lukas Mathias Albrecht** explores the reality-bending strategies of the Belgian *Cités Obscures* cycle. Albrecht examines a heightened version of the suspension of real-world reference that has proven to be a recurring motif in CLOSURE #7. Proceeding from a ›close viewing‹ of Schuiten's architectural work, the article traces nested distinctions between reality and fiction in a series of unstable graphic worlds. In particular, Albrecht emphasises the construction of *passages* between reality and fiction, between domains that retain their distinctiveness, yet change depending on the trajectory of the trans-dimensional traveller (and, by extension, the comics reader). In this process, fiction and reality are far from dichotomous. Instead, Albrecht disentangles what is fictional for the reader, what is fictional within the fictional world, and what happens if fictional worlds are treated as factual by clued-in recipients. Through its careful readings of instances of dimension-hopping, the article shows how these self-reflexive, metafictional

techniques emerge as a thesis on comics environments in their own right: the graphic narrative reflects on its own possibilities of immersion and on the process by means of which we imbue fictional environments with momentary reality.

Interdimensional transits are also at the centre of **Alexander Horn's** »ZeitRäume kreieren: Zum Sprachkolorit im Geschichtscomic«. Particularly, the *Abrafaxe*, heroes of the comics magazine MOSAIK, have been portrayed as seasoned time travellers in their decades-spanning run. As per Horn, the strategies of representing and authenticating the respective ›timespace‹ – an authenticity effect for a historical period and place – are deceptively simple: they hinge on inflecting stereotypes and peppering regional and temporal markers amongst the historical characters' utterances. However, the contribution demonstrates how some instances of speech turn out to have a measure of authenticity, accurately infusing expressions that are thereby shown to be older than readers might think. Thus geared towards separating anachronisms from authentic detail, MOSAIK aficionados may just be motivated to consider language change. Overall, though, it is a different, comics-specific type of linguistic authenticity that Horn reconstructs – one that works through ›verbal abstraction‹. The article argues that the intricacies of verbal strategies have not so far been given adequate attention, let alone appreciated as didactically useful shorthand for historical, spatial, and cultural knowledge. Horn's article, then, doubles as a plea to give the content of speech bubbles their due.

For all their diversity, the contributions to CLOSURE #7 share a commitment to exploring the specificity of comics environments. In our special section, we are confronted with nonhuman entanglements, animal minds, and alien ecologies, yet also with the formal shifts that dislodge viewers from entrenched anthropocentrism and the blind spots of the Anthropocene. Our contributors demonstrate that Eco-comics go beyond illustrations of environmental models. Instead, the various graphic environments avail themselves of the full range of shifting representational correspondence, ambiguous nonhuman emblems, and entangled verbal-visual signs – while retaining critical potential in the face of ecological breakdown and the ideologies that foster ecocide. In our general section, this comics ecology is complemented by considerations of the sociocultural environment to which the medium responds, the ambivalent spaces it negotiates, and the variable verbal markers of historical place it uses. What grows in the gutter is a comics ecology sufficiently self-reflexive, incomplete, abstract, and cartoonish to illustrate the current deadlock in understanding large-scale environmental change. In this way, comics imagine alternative worlds, weird naturecultures, and radical ecologies that contest the inevitable march towards ecological collapse.

Kiel, November 2020
Cord-Christian Casper for the CLOSURE-Team

Bibliography

Bealer, Adele Haverty: Graphic Environments. Performing Ecocriticism at the Confluence of Image and Text. Dissertation. The University of Utah, 2014. 24 Nov. 2020. <https://collections.lib.utah.edu/details?id=196484>.

Begon, Michael, John L. Harper, and Colin R. Townsend: Ecology. Individuals, Populations, and Communities. Oxford: Blackwell Science, 2005.

Bennett, Jane: Vibrant Matter. A Political Ecology of Things. Durham, NC: Duke UP.

Chatman, Seymour: Towards a Theory of Narrative. In: New Literary History 6 (1975), p. 295-318.

Clover, Joshua, and Juliana Spahr: #Misanthropocene. 24 Theses. Oakland: Commune, 2014.

Coleman, Sam: Mind under Matter. In: Mind that Abides. Panpsychism in the New Millennium. Ed. David Skrbina. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins, 2009, p. 83–109.

Crutzen, Paul J.: Geology of Mankind. In: Nature 415 (2002), p. 23.

Currie, Gregory: Narratives and Narrators. A Philosophy of Stories. Oxford: Oxford UP, 2012.

Daston, Lorraine: Against Nature. Cambridge, MA: MIT Press, 2019.

Denson, Shane: Frame, Sequence, Medium. In: Transnational American Studies. Ed. Udo J. Ebel. Heidelberg: Winter, 2012, p. 561–81.

Dobrin, Sidney I.: Ecocomix. Essays on the Environment in Comics and Graphic Novels. Jefferson, NC: McFarland, 2020.

Frahm, Ole: Weird Signs. In: Theorien des Comics. Ein Reader. Ed. Barbara Eder, Elisabeth Klar, and Ramón Reichert. Bielefeld: transcript, 2011, p. 143–61.

Ghosh, Amitav: The Great Derangement. Climate Change and the Unthinkable. Chicago: The University of Chicago Press, 2017.

Glotfelty, Cheryll: Literary Studies in an Age of Environmental Crisis. In: The Ecocriticism Reader. Landmarks in Literary Ecology. Hg. v. Cheryll Glotfelty. Athens: Univ. of Georgia Press, 2009, p. xv–xxxvii.

Groensteen, Thierry: The System of Comics. Trans. Bart Beaty and Nick Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.

Haraway, Donna Jeanne: Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene. Durham: Duke University Press, 2016.

Heise, Ursula K: Postcolonial Ecocriticism and the Question of Literature. In: Postcolonial Green. Environmental Politics & World Narratives. Ed. Bonnie Roos and Alex Hunt. Charlottesville: University of Virginia Press, 2010, p. 251–59.

Herman, David: Introduction. More-Than-Human Worlds in Graphic Storytelling. In: Animal Comics. Multispecies Storyworlds in Graphic Narratives. Ed. David Herman. London, Oxford, New York, New Delhi, Sydney: Bloomsbury Academic, 2018. 1–29.

Iovino, Serenella: Ecocriticism, Cultural Evolutionism, and Ecologies of Mind. In: Cosmo. Comparative Studies in Modernism 2 (2013), p. 113–26.

James, Erin: The Storyworld Accord. Econarratology and Postcolonial Narratives. Lincoln: University of Nebraska Press, 2015.

Malm, Andreas: The Progress of This Storm. Nature and Society in a Warming World. London: Verso, 2018.

McCloud, Scott: Understanding Comics: Writing and Art. New York: Harper Perennial, 1994.

Moore, Jason W., ed.: Anthropocene or Capitalocene? Nature, History, and the Crisis of Capitalism. Oakland, CA: PM Press, 2016.

Morton, Timothy: Hyperobjects. Philosophy and Ecology After the End of the World. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.

Nichols, Ashton: Beyond Romantic Ecocriticism: Toward Urbanatural Roosting. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2011.

Packard, Stephan: Wie Können Comics Politisch Sein? In: APuZ. Aus Politik und Zeitgeschichte 33 (2014), p.17–23.

Packard, Stephan: Closing the Open Signification. Forms of Transmedial Storyworlds and Chronotopoi in Comics. In: Storyworlds 7 (2015), p. 55–74.

Prince, Gerald: The Disnarrated. Style 22 (1988), p. 1–9.

Rancière, Jacques: Disagreement. Politics and Philosophy. Trans. Julie Rose. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press, 1999.

Rancière, Jacques: Dissensus. On Politics and Aesthetics. Ed. and trans. Steven Corcoran. London and New York: Continuum, 2016.

Ryan, Marie-Laure: Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

Salvage Editorial Collective: The Tragedy of the Worker. Towards the Proletarocene. Salvage Journal, 2020. <https://salvage.zone/editorials/the-tragedy-of-the-worker-towards-the-proletarocene/>.

Sousanis, Nick: Unflattening. Cambridge: Harvard University Press, 2015.

Thon, Jan-Noël: Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture. Lincoln: University of Nebraska Press, 2016.

Titzmann, Michael: Semiotische Aspekte der Literaturwissenschaft. Literatursemiotik. In: Semiotik. Ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur. Ed. Roland Posner, Klaus Robering, and Thomas A. Sebeok. Berlin, New York: De Gruyter, 2003, p. 3028–3102.

Wilde, Lukas: Was Unterscheiden Comic-›Medien‹? In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 1 (2014), p. 25-50. <https://www.closure.uni-kiel.de/closure1/wilde>.

Wilde, Lukas: Im Reich der Figuren. Meta-narrative Kommunikationsformen und die ›Mangaisierung‹ des japanischen Alltags. Köln: Halem, 2018.

Willmott, Glenn: The Animalized Character and Style. In: Animal Comics. Multispecies Storyworlds in Graphic Narratives. Ed. David Herman. London, Oxford, New York, New Delhi, Sydney: Bloomsbury Academic, 2018, p. 53–79.

Willmott, Glenn: Surprising Ecology with Style. In: Closure 7 (2020), n. pag.

Wood, Michael: Literature and the Taste of Knowledge. Cambridge: Cambridge UP, 2005.

Yesbick, Daniel F.: Lions and Tigers and Fears. A Natural History of the Sequential Animal. In: Animal Comics: Multispecies Storyworlds in Graphic Narratives. Ed. David Herman. London, Oxford, New York, New Delhi, Sydney: Bloomsbury Academic, 2018, p. 29–53.

Zapf, Hubert: Cultural Ecology of Literature: Literature as Cultural Ecology. In: Handbook of Ecocriticism and Cultural Ecology. Ed. Hubert Zapf. Berlin, Boston: De Gruyter, 2016, p. 135–57.

Zapf, Hubert: Literature as Cultural Ecology. Sustainable Texts. London: Bloomsbury, 2016.

1] Orig. quote: »Comics spielen ein kompliziertes Spiel mit Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, Sagbarkeit und Unsagbarkeit. Sie zeigen uns, wovon sie sprechen: Aber oft sagen sie uns nicht, wie das aussieht, was sie zeigen« (Packard 2014, 21).

2] Orig. quote: »Die Wiederholungen bestätigen eine Identität und zerstreuen diese zugleich, denn die Wiederholungen haben alle eine eigene ›zeichenhafte‹ Identität, die aufnichts als auf weitere Wiederholungen referiert« (Frahm, 155).

3] Orig. quote: »Es sind also nicht *alle* Eigenschaften einer Darstellung hinsichtlich der diegetisch referenzialisierten Situation relevant« (Wilde 2018, 195).

CL□SURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Evolve or Die!

Enmeshment and Extinction in DC's *Animal Man*

Jason Wallin (Alberta)

»We were given paradise...and we turned it into an...abattoir«
– B'wana Beast (AM4.17.1)[1]

In the fall of 1987, British writer Grant Morrison was approached by a team of talent recruiters from DC Publishing with an unusual mission. In the wake of Alan Moore's successful work on *Swamp Thing* (2012) (with Stephen Bissette, John Totleben, and Rick Veitch) and *Watchmen* (1986) (with Dave Gibbons), DC began looking for new writers to resuscitate an untapped back catalogue of silver-age characters. In the front matter of the *Animal Man* (1991) trade paperback, Grant Morrison describes his fascination with Carmine Infantino's Animal Man, a character whose origins extend from issue #180 of *Strange Adventures* (1965), in which mild-mannered everyman Bernard ›Buddy‹ Baker gains the ability to harness the powers of animals after being exposed to radiation from a crashed alien spacecraft. Using his newfound abilities to overcome a cadre of escaped circus animals, Animal Man defeats an alien antagonist and is subsequently dubbed a hero in the local newspaper.

In reworking Animal Man for a new generation of readers, Morrison would delink the character from a hero ›above‹ animals by linking his narrative to issues of ethics and sustainability being advanced by the animal rights movement (see Singer 1987). For while a preponderance of superheroes popular from the comics ›Silver Age‹ onward were yet characterized as god-like beings situated above and beyond the material fetters of life (i.e. Superman, Supergirl, Legion of Superheroes), Animal Man rejoins with such materiality to demonstrate the horrors wrought upon it from the vantage of supremacy and exceptionalism of which many superheroes remain emblematic. Against this ethico-political backdrop, *Animal Man* would foment a critical speculation on human and animal relations and, further, would relaunch the character as a vehicle for exploring the complex entanglements of culture

and nature in an age marked by growing awareness for the degraded status of animal life. Throughout *Animal Man*, the occulted life of the nonhuman emerges in distinction to the ›normative‹ superhero mythos, which so often carries with it the ideal of human exceptionalism and the Enlightenment aspiration for supremacy that has wrought untold violence on both human and nonhuman life. This essay will attend to two versions of Animal Man, the first helmed by Grant Morrison from 1988–1989, and the second penned by Jeff Lemire and Scott Snyder from 2012–2014. Across these instances of the character, this essay will aim to consider the coinciding and diverging ways in which *Animal Man* catalyzes a confrontation with the status of nonhuman life in contemporary culture and the mutual fate we share with nonhuman others. In this vein, *Animal Man* founds a challenge to reimagine human and nonhuman relations as the present civilizational trajectory of unabated consumption and anthropocentrism risks the horrors of perpetual violence and extinction, with which we are already confronted as we enter the 6th mass extinction of life on the planet.

The analysis of *Animal Man* that this essay undertakes begins with Grant Morrison's run on the series from 1988–1989. It is in Morrison's work that *Animal Man* confronts the status of human and animal relations against such backdrops as the laboratory, zoo, and abbatoir – which in *Animal Man* often amount to the same thing. The relationship of human and animal explored in Morrison's *Animal Man* will be expanded in the article's second half, which draws upon Jeff Lemire and Scott Snyder's run on *Animal Man* from 2012–2014 as the series links the relationship of man and animal to the occult ecologies of the planet and the horror of ecocatastrophe. Across these instances, Animal Man figures as a character unique in its capacity to evoke the often neglected complexities of human and nonhuman relationality, and so too the ecological threat posed by the conceits of anthropocentrism (human-centered ideology) and the mounting threat of unabated consumption perpetrated by the forces of global capitalism.

›The Human Zoo‹: The Ecological Posthumanism of Animal Man

Grant Morrison's *Animal Man* (1988–1989) would reimagine the character's silver-age version as proximal to the world of animals from which his powers are relationally born. Unlike a majority of superheroes whose abilities are an ›intrinsic‹ property or ›internal‹ essence, Animal Man's power is conceived in relation to a ›morphogenic‹ field in which human and animal life are reciprocally imbricated. Issues #1–4 dramatize the ›transversal‹ relation between Animal Man and a host of creatures whose abilities he is able to temporarily ›absorb‹. Early in the series, for instance, Animal Man assumes such abilities as flight, strength, tracking, camouflage and regeneration by drawing upon the abilities of birds, elephants, bugs, dogs, chameleons and worms. Where myriad heroes reflect the

Enlightenment ideal of transcending the material world as its godly and beneficent protectors, Morrison's ›Animal Man‹ remains entwined with human and animal life in complex interrelationships (Jeffery 2016, 137). For what Morrison and pencillers Chas Truog and Doug Hazlewood ultimately reveal is the relation of human and nonhuman that is already present but peripheral to conscious human awareness. Where the modern superhero mythos often imagines the body as a site of obsessional control perfected through the rigors of training (Batman) and intensive willpower (Green Lantern), *Animal Man* surveys the affective extension of the body as an ecological matter. Herein, *Animal Man* explores an ecological posthumanism in which the body is imagined as both permeable and open in its relation with the inhuman (MacCormack 2013), a revelation emblematized by the current state of global pandemic. Counterposed to the image of the self-enclosed and armored body of the superhero, Animal Man gives expression to an exchange of potential becomings between the human and nonhuman, thus catalyzing the ›becoming-other‹ of the humanist subject as it is given regularity in the Enlightenment image of the human as being bounded and distinct from nonhuman others.

From the outset of his work on the series, Morrison articulates the difference of Animal Man from the super-hero trope in general, and in particular, aims throughout his run to challenge the Enlightenment ideal of the bounded and self-determining subject that dominates the superhero imaginary. As the Medieval ›Great Chain of Being‹ established an ontological order of life in which humans figured above animals and plants in hierarchical supremacy, the modern superhero galvanizes the conceit of transcendence, in which they often function as an analogy of human transcendence over an inferior world. That the superhero resoundingly appears human redoubles the presupposition and aspiration of such transcendence that has occupied the Western imagination since the Medieval period. It is in this vein that the pervasive Enlightenment presumption that human rationality ought to supplement the position of God is repeated in the contemporary popularity of an enhanced humanity born from technology (Iron Man, Cyborg), science (Spider-Man, Flash), ascetic self-determination (Batman, Green Lantern) and the dominion of mind over matter (Jean Grey). Herein, the figure of the superhero reifies the presupposition of human superiority and the vested interest of such superiority in the preservation of the human and its interests. Despite the difference that superheroes emblematize, such difference often remains ›all-too-human‹ for the manner in which it habitually centers human melodrama and meaning (Jefferey 2016). The preservation of such anthropocentric reactivity has distinctly ecological consequences. For instance, the ecological metanarrative of such popular superhero narratives as *Avengers: Endgame* (2019) insists that the interest of superhumans run corollary to human interest and continuation above the fate of the biosphere, which is today being pushed to the brink of its carrying capacity and ability to sustain life (Heinberg 2018; jagodzinski 2018).

In contrast to the transcendent status of the superhero, Animal Man is ›always-already‹ enmeshed with the biosphere. Distinct from the bounded being of the superhero whose identity and power is intrinsically located, Animal Man is in a process of becoming in the open (or transversal) space *between* man and animal. Morrison attends to this queer relationship throughout his run on the series, and, in a notable scene in which Animal Man appears on a national talk show, he is ridiculed by the show's host, who mockingly refers to him as ›the human zoo‹ (AM1.18.1–7). Here, Animal Man's public humiliation dramatizes the cheapened status of the animal as it has become reformatted into the circuits of consumptive leisure and quasi-domestication that thinkers like Jason Moore and Ray Patel (2019) have identified as an indexical expression of advanced capitalism.

Ontological Dilations of Animal Man: It's a Jungle Out There!

Morrison's Animal Man is born in resemblance to Deleuze and Guattari's (1987) concept of ›becoming-animal‹. As Deleuze and Guattari conceptualize in *A Thousand Plateaus*, ›becoming-animal‹ entails the ›transversal‹ or heterogeneous exchange of nonhuman potentials on behalf of creating a world disidentified from the world ›in general‹, or rather that image of the world and our worldly relations born from anthropocentrism and its presumption that the world is ultimately ›for-us‹ (Thacker 2015). ›Becoming-animal‹ herein marks the creation of an alliance with the inhuman and ›demonic‹ nuptials bridging human and animal worlds. Such modes of alliance are for Deleuze and Guattari (1987) corollaries of becoming in that they rupture establishment thinking that everywhere seeks to claim the identity of being within the metrics of human-centered ideology (251). Demonic alliance, or rather the alliance between the human and nonhuman, is the expression of a minoritarian revolt that for Deleuze and Guattari exists at the fringe of central institutions and that might figure in the preparation of a people-yet-to-come, which is to say a people for whom there is no representational model (250). The forces of becoming that Deleuze and Guattari summon through the alliance of human and nonhuman figures informs the concept of ›becoming-animal‹, which in part suggest a mode of becoming as it is made to pass through the intensities, singular worlds, and powers of the nonhuman. Such ›animal-becomings‹ are articulated throughout the *Animal Man* series, and not simply in terms of Buddy's ›resemblance‹ to the animals with whom he shares his power. Rather, Animal Man's becoming is given expression through Baker's expanding reality and sensitivity to the ›world‹ of animals. As Morrison and Truog illustrate in a brief but nuanced sequence from Animal Man Issue #1 entitled *The Human Zoo*, Animal Man experiences the expansion of the ›ahuman‹ sensorium as he absorbs the olfactory capabilities of a dog. In this exchange, Animal Man becomes imminently sensitive to the smell of water in underground pipes, of drying paint

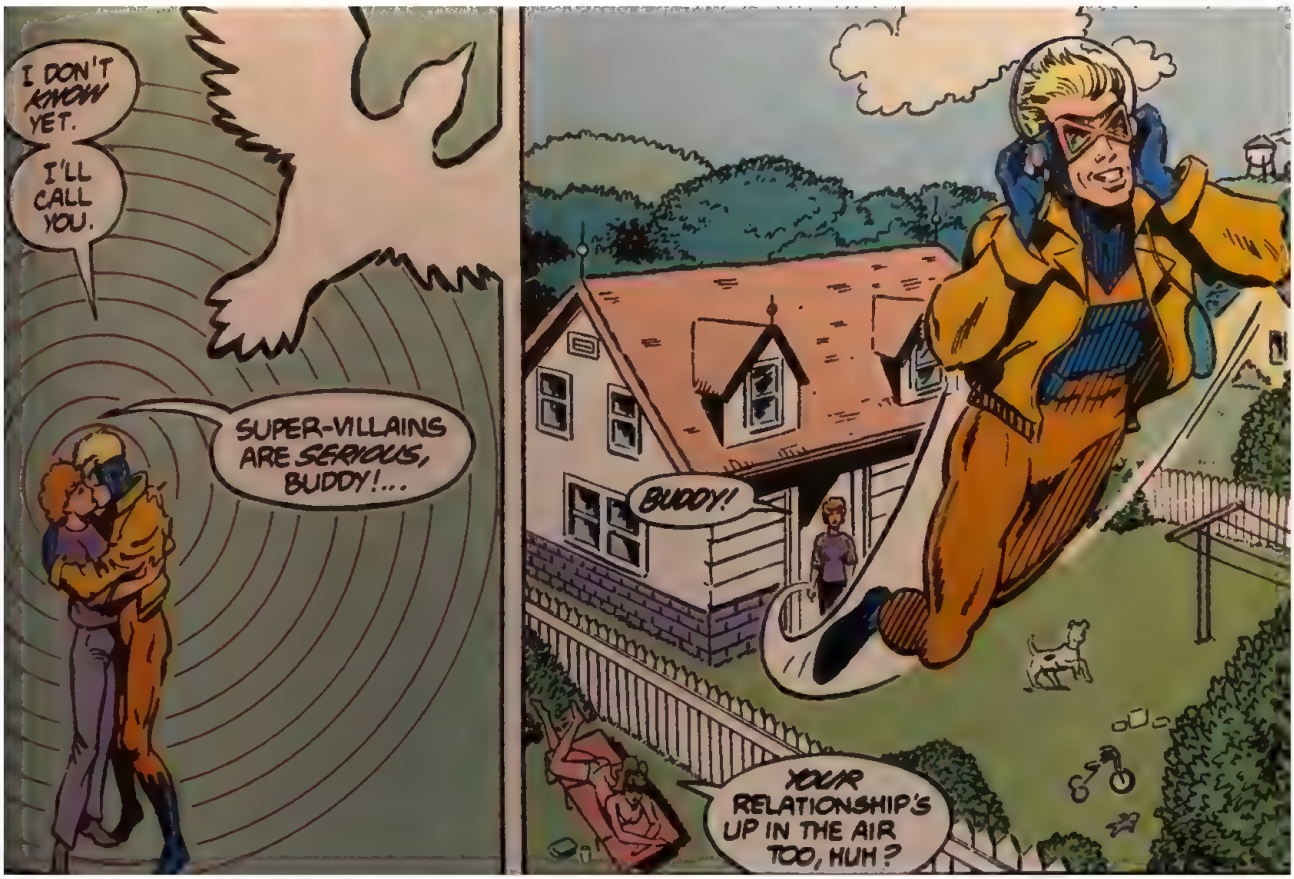


Fig. 1: Animal Man's ›ahuman‹ sensorium (AM1, 18).

on an office wall, and of emotion itself (AM2.9.1–6). Throughout his run on the book, Morrison juxtaposes such potent ›animal-becomings‹ to the banality of bourgeois suburbanism (AM1. 18. 1–2). Here (Fig. 1), the suburban backdrop of Animal Man is significant not only as an index of control and mastery over nature reformatted in the aesthetic forms of manicured lawns, the neatly ordered boundaries of white picket fences, and curation of household plants, but of the all-too-human preoccupations of bourgeois life that suggest the world's givenness to a single species.

Bearing witness to the cultural ambivalence toward the fate of animal life, Morrison's Animal Man commits to vegetarianism. In an innovation of the superhero comics genre, the opening pages of the seminal *Coyote Gospel* focus on the domestic life of Bernhard ›Buddy‹ Baker and his existential crisis regarding the consumption of animals (AM5. 6–8.1–17). Morrison dramatizes the tension of Buddy's choice to eschew the consumption of animals, first in an argument with his wife and then his neighbour-cum-agent, who contends that Buddy's turn to vegetarianism will be unsympathetically received by the public. Significantly, Morrison's development of Animal Man is made to intersect directly with the field of animal ethics. Putting aside Morrison's problematic rendering of the animal according to its ›use-value‹

or status as standing reserve for Animal Man, Morrison dramatizes both Bernard's concern for animal exploitation and the existential tensions such concern produces. dos Santos Rodrigues and da Cruz e Zica (2018) cogently note that the change in Buddy's existential practices figured in his turn to vegetarianism combats ›the speciesist practices in his daily life‹ and further, marks a move toward the abolition of animal consumption and manipulation by science, agriculture, sport hunting and trapping (77). Such contexts are evoked throughout Morrison's *Animal Man*, which dramatizes the oppression of animals within the laboratory, in their forced significance to the desire of man, and in their reformatting as the objects of leisure and sport. Such concern for the rights of animals would manifest in Morrison's own life, and in the course of his work on *Animal Man*, Morrison would convert to vegetarianism and forge alliances with the Animal Liberation Front (Morrison 1991).

From the Garden of Paradise to the Hell of the Abattoir

The ›ecological‹ nature of Animal Man's powers function as a fulcrum for a broader examination of the animal's status in contemporary culture. As dos Santos Rodrigues and da Cruz e Zica (2018) write, »[t]he struggle for animal rights makes *Animal Man* a megaphone for the construction of environmental ideas, and in the plot we have hard attacks on the way humans impact other living beings« (82). Morrison's work on *Animal Man* develops a nuanced commentary on the cultural hatred of animals by revealing how the dispensation of nonhuman life and death is as much entwined with the repugnant superiority of ›patriarchal masculinity‹ as the aspiration of control that inheres in the cold rationalism of scientific research and experimentation on animals (Pedersen 2019). The problem of patriarchal masculin-

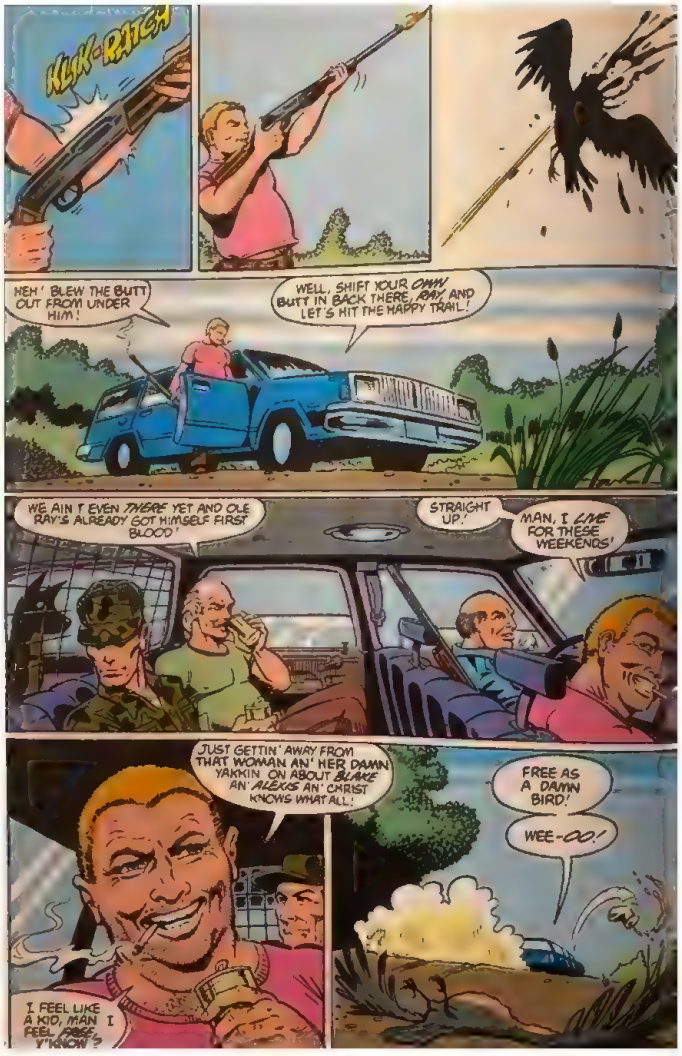

KLIK-KLAK
HEH' BLEW THE BUTT OUT FROM UNDER HIM!
WELL, SHIFT YOUR OWN BUTT IN BACK THERE, RAY, AND LET'S HIT THE HAPPY TRAIL!
WE AIN'T EVEN THERE YET AND OLE RAY'S ALREADY GOT HIMSELF FIRST BLOOD!
STRAIGHT UP.'
MAN, I LIVE FOR THESE WEEKENDS!
JUST GETTIN' AWAY FROM THAT WOMAN AN' HER DAMN YAKKIN ON ABOUT BLAKE AN' ALEXIS AN' CHRIST KNOWS WHAT ALL!
FREE AS A DAMN BIRD!
WEE-OO!
I FEEL LIKE A KID, MAN I FEEL, JOSE, Y'KNOW?

Fig. 2: Patriarchal masculinity and the cultural hatred of animals (AM1, 21).

ity is evoked early in Morrison's *Animal Man* (Fig. 2), where it is given expression through the violent actions of white, male hunters (AM1. 21. 1–7). Yet further, Morrison foments a critique of patriarchal masculinity through the very figure of Animal Man, whose becoming-animal posits a mode of escape from the highly patterned identity and performativity of the masculine subject.

Morrison forces an encounter with both patriarchal masculinity and cool rationalism from the outset of Issue #1 (*The Human Zoo*) by creating a parallel narrative between the violent machinations of sport hunters and the indifference of STAR lab's chief scientist to the suffering of nonhumans. In contrast to the ontological relationality by which Animal Man is granted his powers, Morrison draws the reader into a world where the ontological division of human and animal life is reified through the brutality and violence of human culture. Against the compartmentalization of human and animal worlds, Brian Bolland's covers for Morrison's run on Animal Man prominently feature the suffering of animal life by focusing on primate faces in states of pain, distress, and mutilation. The covers of issues #2 (*Life in the Concrete Jungle*) and #3 (*The Nature of the Beast*) force the reader's encounter with the horrors of primate imprisonment and experimental vivisection. dos Santos Rodrigues and da Cruz e Zica (2018) further elaborate that Brian Bolland's cover for Animal Man #17 was conceived in explicit reference ›to [a] study conducted by the University of California Riverside‹ in which the eyes of a baby monkey were stitched closed as part of a laboratory experiment (76). Here, *Animal Man* confronts the viewer with the horrors of animal abuse obfuscated under the supposedly benign banner of scientific inquiry. Bolland's highly affective images of animal mutilation and distress collapse the vicarious distance with which we often view the suffering of others. Bolland renders the primate face in visceral and prominent detail so as to force an encounter with the torment of animals normalized under the auspices of cultural progress.

The pencils of Chas Truog redouble the horror of animal suffering through the traumatized deuteragonist ›The White God‹ (a.k.a B'wana Beast or The Beast), whose telepathic helmet channels the cries of STAR labs' fated laboratory primates and that of his abducted gorilla companion, ›Djuba‹ (AM3.1.1–9). Where Animal Man's connection to the morphogenic field appears effortless and uncomplicated, The White God is driven mad by the telepathic bond he shares with the otherwise disregarded suffering of his animal kin[2] (AM1.9.1–11). Chas Truog's pencils depict the maddening descent of ›The White God‹ beset by the cries of imprisoned animals, as it is through his telepathic bond with animal life that he encounters the degraded world of the animal submitted to the perverse and hidden machinations of human culture (Fig. 3). Herein, Morrison's ›White God‹ stands in contrast to the transcendent image of God made to resemble the face of the human, for B'wana Beast's telepathic helmet not only gestures to an alliance with animality by marrying human and animal heads, but to an ecological order in which human and animal live together in non-hierarchical distinction. ›The White God‹ lives atop the snowy peaks of Mount Kilimanjaro alongside the Gorilla Djuba, and in the

portrayal of their mutual and equal relationship, Morrison gestures at the deconstruction of the eschatological ›Chain of Being‹ that has since the Medieval period informed the hierarchical ordering of life and the presupposition of human exceptionalism (AM3.18.1–3). For, ultimately, what Morrison imagines at the pinnacle of Kilimanjaro is the mutual kinship, the non-speciest and non-normative nuptials of Djuba and ›The White God‹.

THE BEAST CLOSES HIS EYES AND CALLS FOR GUIDANCE...
...AND IN REPLY, THE AGONIZED CLAMOR OF THE MONKEYS RISES IN VOLUME... THERE IS A SUDDEN, OVERPOWERING SMELL OF VINEGAR... A TASTE OF GUNPOWDER...

Fig. 3: The suffering of animal kin (AM1, 9).

Morrison amplifies his commentary on the degraded status of the animal through a poignant encounter between Superman and Animal Man in which the Man of Steel responds to a human cry for help thousands of miles away while wholly ignorant of the cries of murdered and vivisected animals beneath his feet (AM2.11–12.1–13). Herein, Morrison redoubles an indifference to the fate of animals, where despite ›Superman's‹ superior moral character and potential to act in the world, he fails to recognize the horror of animal abuse and experimentation that everywhere surrounds him. Where Superman figures as an expression of transcendent man, or of man's ultimate representation, he remains ›all-too-human‹ for his focus on the plight of man before all species. As Superman flies to the rescue of a failing plane over Port Townsend, Morrison makes explicit reference to the R.E.M song ›Superman‹. Morrison's reference is significant in that the opening lyrics of the song declare that »I am Superman and I know what's happening«, producing a stark commentary on the speciesist ignorance of animal abuse regarding which Superman appears either unaware or unconcerned (Zekley/Bottler 1986).

Jesus Christ Pose: The Coyote Gospel

Morrison's exploration of the animal's fate within human culture finds its pinnacle in Issue #5, *The Coyote Gospel*. The issue tells the story of cartoon character ›Crafty Coyote‹, who rises in opposition to the violence and degrading imaginary of his artist creators. In a unique instance of breaking the ›fourth wall‹, ›Crafty‹ petitions his creator to cease the horrific vio-

lence perpetrated against the animals of his cartoon world (Fig. 4), who are continually set on one another in brutal and denigrating scenarios of bodily humiliation (AM5.18–19.1–12). Pencillers Chas Truog and Doug Hazlewood capture ›Crafty's‹ garish cartoon world profuse with hyperbolic animal violence perpetrated by animals, drawing a direct reference to the aesthetic and affective approach of such Warner Bros. Productions as *Looney Tunes* and the Hanna-Barbera produced *Tom and Jerry Show*. By breaking the fourth wall and revealing the artist's hand in fashioning ›Crafty's‹ world, Morrison exposes both the latent anthropocentrism and anthropomorphism of the animal's reformatting under culture. Where in anthropocentrism the animal is relegated to the inferior position of humanity's other, its difference is annexed and drawn into forced resemblance with the human via anthropomorphism. Dramatizing the artist-creator as a god-like being ›above and beyond‹ the brute world of the animal, Morrison and pencillers Truog and Hazlewood hyperbolize the anthropocentric conceit of human transcendence and control over the material world below. Notably, Morrison, Truog and Hazlewood imagine ›Crafty's‹ creator as a white ›God‹ superior to the chaotic barbarism of the world beneath them.

No one in those days could remember a time when the world was free from strife.
A time when beast was not set against beast in an endless round of violence and cruelty.

Fig. 4: Cartoon violence (AM5, 18–19).

Morrison, Truog and Hazlewood represent the animal in the image of ›all-too-human‹ conflict and bloodlust, wherein the difference of the animal is disappeared into the ›agon‹ of the arena. Truog's pencils represent the animal's world as a cartoonish yet brutal arena of interminable conflict in which animal death is not simply made hilarious, but rendered wholly inconsequential. For as Morrison illustrates, death is undone by the hand of the artist-God whose act of salvation is chained to the animal's interminable condemnation to death. Morrison, Truog and Hazlewood's depiction of the animal is submitted to the desire of its human overlords, under which the animal and its fate are imagined as a matter of amusement and enjoyment. Morrison's *Coyote Gospel* herein articulates what Italian political theorist Giorgio Agamben (2004) dubs the ›anthropological machine‹. For Agamben, the anthropological machine refers to the ways in which the ontological and political division of human and nonhuman life is established and reified (90). Truog's illustrative reference to the cartoon animals of *Looney Tunes* suggests how cultural violence against animals becomes legitimized and rendered normative. The repetitive cycle of animal death and resurrection showcased via the issue's overt reference to Chuck Jones' *The Roadrunner Show* articulates how we culturally legitimate violence against animals while imagining ourselves above and outside the consequence of such cruelty.

However compelling Morrison's commentary on the representation of animality under the hand of the human might be, the brilliance of *The Coyote Gospel* pertains to its dramatization of ›Crafty‹ Coyote's sacrifice on behalf of his animal kin, saving them from the brutality of eternal war. Trespassing upon the plane of the transcendent, ›Crafty‹ confronts the cruel machinations of his artist-creator, striking a bargain in which the coyote sacrifices itself to save its kin from the interminable repetition of their destruction. Condemned to the ›Real‹ world, ›Crafty‹ is submitted to a fate resembling that of his cartoon world as he is run down by a transport truck, crushed under a mountain landslide, and shot in the head. In a key image of ›Crafty's‹ condemnation to the ›real world‹, Truog and Hazlewood depict ›Crafty's‹ carcass splayed on a rock and pecked by vultures, eliciting an analogue to the punishment of Prometheus having similarly risen against the self-imposed supremacy of Gods. And as with the punishment of Prometheus, ›Crafty‹ is continually submitted to eternal punishment before the indifferent hand of his creator, who intervenes but to apply color to the blood that pools beneath the coyote's body.

The brilliance of Morrison's work on *The Coyote Gospel* extends from the parallel it draws between the figure of ›Crafty‹ coyote and the Promethean challenge he issues to the transcendent order of human exceptionalism. Yet further, *The Coyote Gospel* draws an oblique link between ›Crafty‹ and Jesus, for ultimately, it is through the coyote's sacrifice that his zoomorphic world is delivered from its eternal submission to the anthropomorphic violence of humankind. Where his kin are continually subjected to representational debasement, Crafty confronts his oppressor to petition for peace and grace. Accepting his plea with a caveat, ›Crafty's‹ crea-

tor pronounces that he »must spend eternity in the hell above« and that while he »[bears] the suffering of the world, I [God] will make peace among the beasts« (AM5.20.2). ›Crafty‹ is herein made to resemble Jesus Christ in an ironic subversion of the salvation mytheme. That is, ›Crafty's‹ sacrifice leads not to the salvation of man, or the image of ›man-after-man‹, but to the freedom of animals from their overdetermination in the imaginal world of humans. More profound to the deconstruction of the Christian salvation narrative is the ›Gospel‹ of ›Crafty‹ itself. The scripture that ›Crafty‹ carries, and which presumably details his message of peace, leads not to the elevation of human consciousness, but instead becomes lost to the ignorance of human life for whom ›Crafty's‹ indigenous language appears as an unintelligible system of alien marks and symbols. The Western mytheme of sacrifice and salvation is herein deferred in the *Coyote Gospel*, where the sacrifice of ›Crafty‹ coyote occurs without salvation, intimating both the interminable state of violence against animals, but so too the ways in which the salvation mytheme is withheld from nonhumans, who are condemned to repeat the event of animal sacrifice upon which the emergence of culture is founded.

Morrison's run on Animal Man focuses on two aspects of the relationship between humans and animals. One the one hand, Morrison dramatizes that humans and animals are born in a relationship of opposition and negation and, on the other, that human and nonhuman life are wed in symbolic and material fate. To these contrasting ontological commitments, Morrison supplements a political dimension nascently resembling Giorgio Agamben's (1998) analysis of life in *Homo Sacer*. Agamben traces from antiquity the division of life into two forms, that of political man (*bios*) accorded legal right and of raw life (*zoë*) submissibile to death under the order of the *polis* (103). Morrison's run on *Animal Man* finds this ontological division at every level of the world, from the denigration of the animal world to the exploration of human life denied the sovereign right of self-determination and fated to the judgment of those accorded political power. On the side of *zoë*, Morrison links the characters of Ellen (Bernard's wife) and Maxine Baker (Bernard's daughter), who are beset by a group of white male hunters, one of whom attempts to rape Ellen. The scene both evokes and potentially reproduces the relegation of women, children and animals to the side of *zoë*, a contention long established in the field of critical posthumanism and critical animal studies, which demonstrate how the ontological division of life has historically maintained the privileged centrality of ›Man‹ as the metric by which life is accorded its meaning and value (Wolfe, 1999; Fudge, 2008).

Splinter Species: DC's The New 52 Animal Man

The ontological and political relation of human and animal given expression in Morrison's *Animal Man* are expanded further in Jeff Lemire, Scott Snyder and Travel Foreman's run on DC's *The New 52 Animal Man*. Launched in 2011, DC's *The New 52* marked the company's

attempt to relaunch its universe through the creation of 52 new series including the reintroduction of *Animal Man*. *The New 52 Animal Man* opens with a broader understanding of Animal Man's powers and their relationship to the ›morphogenic‹ field. While the ›morphogenic‹ field through which Animal Man's powers are drawn feature only nascently in Morrison and Truog's work on the series, Lemire and Foreman orient *The New 52 Animal Man* to the complex modes of becoming threatened by encroaching forces of annihilation. Where Morrison's run on *Animal Man* imagines the morphogenic field as a zone of transmission between Buddy and the animal, its conceptualization largely maintains the distinction of entities by imagining the directed flow of power from the animal to Buddy Baker. This conceptualization of the morphogenic field is radicalized in Lemire and Snyder's work on the series, which not only expands the scope of morphogenesis by introducing the life of plants and process of decay alongside animality, but imagines the material transformation of Animal Man's body as an effect of such morphogenesis (Fig. 5). Here, Foreman's unsettling drawings capture the transversal relationship between Buddy Baker and the morphogenic field of living beings referred to throughout the series as ›the Red‹. While Chas Truog's imagining of Animal Man from 1988-1989 only began to explore the unsettled or vital multiplicity of Buddy's body, Foreman's illustrations for Lemire and Snyder's run on the series more potently imagine the ›open‹ relationship between Animal Man and his immanent animal-becomings. Foreman dramatizes the messy and confused relation of Animal Man and the myriad life forms with whom he is morphologically linked, periodically illustrating the hero's body as a horrifying flux of meat, teeth, claws, fur, and organs (AM52.1.3.21). This difference in illustration is significant, for where Truog maintained Animal Man as a bounded body

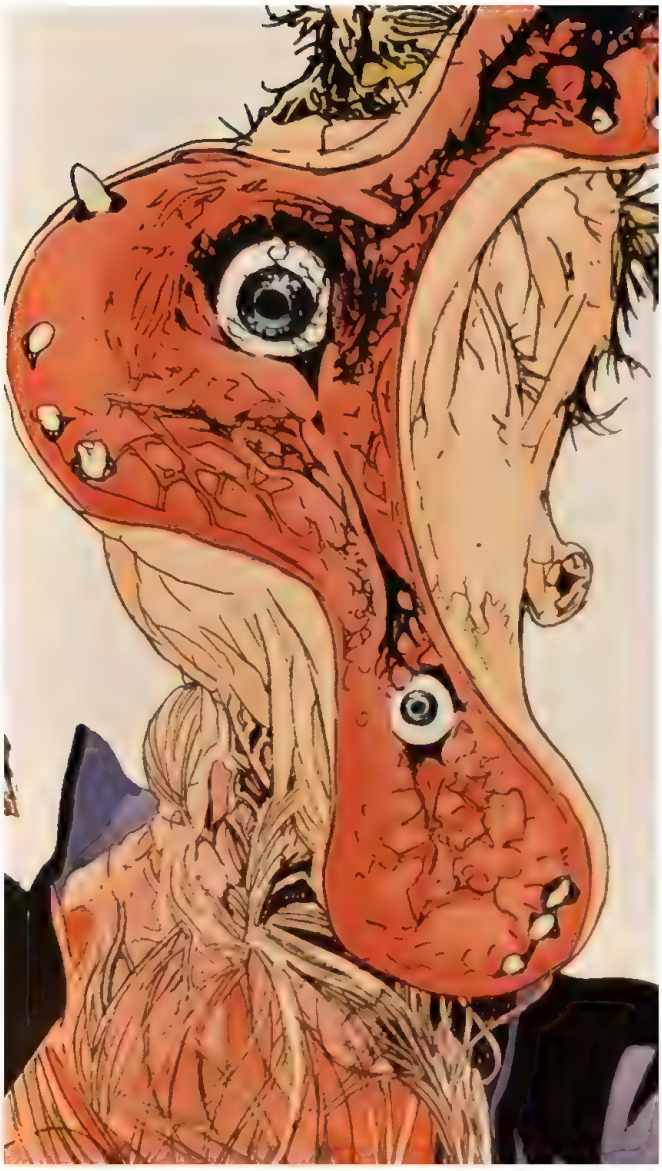


Fig. 5: Vital multiplicity (New 52 AM 1, 3).

distinguished from the multiplicity of life forms within the morphogenic field, Foreman depicts Animal Man as a ›porous body‹ or, in Deleuze and Guattari's (1987) terms, a ›Body without Organs‹ (the experimental body distinct from its coded representation) disidentified from its ›standard‹ human referent and opened to the weird materiality of life. Through Foreman's illustrations, man and animal are reconstituted in a confused mixture of affects and intensities (Fig. 6) that break from both the presumption of ontological distinction and so too from the presupposition that the human constitutes an exceptional species ›above and beyond‹ other life-forms (AM52.2.20–21.1–2).

Against the anthropocentric conceit of mastery and control that marks Renaissance humanism, Volume 1 of *The New 52 Animal Man* prominently figures and transgresses the limits of the human imagination in its exploration of a vastly different ontological register. Herein, Lemire explores the ›mangle‹ of life-forms that subtend familiar orders of human relation and signification as Foreman's pencils draw the reader into a bizarre world that disorients sense by fomenting a hallucinogenic realism in defiance of the regime of human representation (Jackson 2013). In a haunting image that foreshadows the messy ontology surveyed throughout the series, Foreman disorganizes the face of Animal Man, whose powers cause him to bleed uncontrollably from his facial orifices as labyrinthine networks of veins and arteries transpire upon his flesh. Foreman's disintegration of the body through the transgression of its bounded borders and mapping of inhuman forces upon the flesh is remarkable for its critique of the human as a distinct order of being. Against this presupposition, Foreman illustrates the occulted ontological ground of ›the Red‹ as a material vitalism subtending all life. Further, Foreman's horrific illustrations survey the representational corruption of the ›face of Man‹ as a metric and primary reference for life (AM52. 2.1.1), breaking from the orthodox face of ›European Man‹ through leakage, distortion and rupture that reveal a non-coded ›meat-head‹ (AM52.1.4.19) beneath. It is via this ›meat head‹ or experimental ›canvas‹ that

Fig. 6: Weird materiality of life (New 52 AM 2, 20–21).

Foreman surveys the potential mixture of human and non-human intensities paralleled in the artistic explorations of Francis Bacon. For as Deleuze (1981) writes, Bacon's artistic experimentation explored the confused ›zone of indiscernibility‹ between the human and inhuman so as to reveal their coupling as bodies of flesh and meat (19–22).

We Don't Need Another Hero

Animal Man constitutes a unique speculation on non-normative Being and, concomitantly, a critique of ›human being‹ as it coincides with the presuppositions of superiority and exceptionalism that linger in speciesism. For not only does *Animal Man* speculate on a zone of indefinition between the human and animal, but in so doing, on the collapse of normative heroism as it frequently situates the hero at the center of events. The assumption that Animal Man is the protagonist of Lemire and Foreman's series is thwarted in Volume 1, where it is revealed that Maxine and not Buddy is the true avatar of ›the Red‹. This development is significant for two key reasons. First, it breaks from the presumption that the world is the charge of ›mankind‹, and so too that the fate of the world hinges upon ›man‹ as a privileged subject and actor. Second, that Buddy Baker is not conceived as the central protagonist of *Animal Man* dramatizes the ›inheritance‹ of the Earth by a new generation sensitive to the damaged status of life on the planet. As Maxine reveals to Buddy, ›the Red‹ is contaminated by forces of perversion and destruction that the Ancient Animal totems of ›the Red‹ call ›the Rot‹. Merging with the collective consciousness of ›the Red‹ by assembling with its sinuous, bloody tendrils, the history of Man's relation to life and death is revealed to Maxine and Buddy. Through a series of flashbacks (Fig. 7), Foreman's pencils capture the turn from man's equality with animals to man's corruption by power, wherein the pact of human and animal fate is violently broken. Erected in place of human/animal equality is the thanatotic desire for death.

Fig. 7: The rupture of human-animal interrelation (New 52 AM 4, 10–11).

The memory-image (Deleuze, 2003, 34) that Foreman conjures captures a series of human-animal kinships – a human running alongside antelope, the companion relationship of human and elephant, aboriginal hunters killing a deer – followed by the abominable transformation of man into the perverted insectile and archaic parasites of ›the Rot‹ (Deleuze, 2003). The symbolic rupture of human-animal interrelation is paralleled in Foreman's pencils, which accentuate the birth of an abominable horror vested in the control and corruption of life (AM52.4.10–11.1–2) through the severed pact of man and animal. The drawings illustrate that the founding of man's desire for dominion is perpetrated through his escape from human-animal enmeshment. As man rips away his material relations, Forman illustrates, a new regime of horror is set in motion. Lemire and Snyder explore this caveat throughout *Animal Man*, wherein the violent eschewal of man's entwinement with matter is commensurate with death and ruination.

The Red Kingdom

Against the thanatotic drive of ›the Rot‹, the ecology of ›the Red‹ developed throughout *The New 52 Animal Man* has resonance with the mythopoetic birth of life as it is articulated in the second chapter of Genesis. For as the book of Genesis details, both man and animal are born from a clod of red earth (*adamah*). Like a number of origin myths, Hebrew cosmology imagines the ›consanguinity of living creatures‹, or rather, the shared capacity of man and animal to bleed (Menely/Ronda, 69–70). The mutual relation of consanguinity is surveyed throughout Foreman's artwork, wherein the threatened status of ›the Red‹, its ›primordial vividness‹ of the Red, is redoubled in the bleeding face of Animal Man (Fig. 8), which gives expression to the occulted relationality disappeared through the distinction of man and animal in Renaissance thought and the ›dematerialization‹ of the animal as a commodity within capitalism (AM52.1.4.10). Menely and Ronda articulate through the work of political economist Bernard Mandeville the way the consanguinity of man and animal is broken within capitalism, where the ›constitutive brutality of society‹ becomes obfuscated in the abattoir (70). As Mandeville shows in the *Fable of the Bees* (1714), the finitude humans share with animals becomes obfuscated within the structure of early capitalism, where people who might otherwise refuse the consumption of ritually sacrificed animals partake without remorse in the consumption of their ›bloodless flesh‹ (cited in Menely/Ronda 2013, 70). As Menely and Ronda argue, the commodification of the animal is perpetrated through the ›cultural work of absolution‹ wherein the bloody corporeality of the animal is disappeared and severed from the pact of consanguinity that ontologically binds human and animal life. It is this very division of man and animal that constitutes a central preoccupation of *Animal Man*, which returns to the forefront of its narrative both the problem of man's ontological division from animals, and so too consanguinity as a marker of the mutual fate and bloodied vitality shared by man and animal.

Fig. 8: : Mutual relations of consanguinity (New 52 AM 1, 4).

Lemire's narrative constitutes an analogue to the ecological challenges of the contemporary moment, where the forces of life, and in particular the lives of animals and other inhumans, are condemned to death under the thanatotic drive of ›Man‹. Through the ontological division of life and the repudiation of our mutual fate with non-human beings, Lemire dramatizes the rise of a fatal order that spreads throughout ›the Red‹ as a cancerous metastasis that everywhere consumes and annexes the living. Here, Lemire parallels the transformation of life perpetrated under the conditions of industrialization and capitalism, whereupon life becomes reformatted as value. The horror of this scenario is developed throughout a growing body of ›Anthropocene‹ research (see jagodzinski 2019), and, further, in Jason Moore's (2015, 2017a, 2017b) analysis of life's status within the ›Capitalocene‹. Moore argues that the world becomes subject to a processual ›cheapening‹ that occurs along seven fronts, foremost of which is the processual cheapening of nature[3] (Patel & Moore, 2018, 44) annexed into the pulsional motors of capital and capital exchange value. The cheapening of nature can be evidenced in our contemporary relationships to animals and other non-human others as they are genetically manipulated, grown for maximum profitability and slaughtered in the tens of billions (Patel & Moore 2018). The consumptive force of ›the Rot‹ is redoubled throughout Foreman's illustrations, where its myriad forms are marked by abyssal maws, horrid teeth, and devouring tendrils. Further still, Foreman captures the parasitic function of ›the Rot‹, which not only inhabits its host through processes of infection and contamination but consumes its host from within, leaving in its wake a mutilated husk of flesh and meat hollowed from the inside.

Lemire, Snyder and Foreman conceptualize ›the Rot‹ as a figure of consumption that everywhere seeks to overcode and control life, paralleling in this way the expansive and destruc-

tive powers of capitalist-driven climate change and the motors of interminable consumption that fuel it. Like the contemporary moment in which the machinations of capitalism produce hitherto unprecedented problems for life on the planet, the scale of such issues vex Buddy, who worries about his ability to deal with the far reaching and ubiquitous expansion of ›the Rot‹. »But this is all so -- big«, Animal Man frets, »I'm just a guy from San Diego with animal powers. What the hell am I supposed to do?« (AM52.4.12.1). Lemire seemingly signals here a general civilizational resignation in the face of capital's widespread and unceasing manipulation of biological life at a planetary scale, which beyond the enslavement of human and animal life has perpetuated the conditions for the 6th mass extinction of life on the planet catalyzed by biodiversity loss, deforestation, the creation of ecological ›dead zones‹, and the unabated consumption of humans circuited in desire and habit to the motors of capitalist overconsumption (De Vos et. al. 2014).

The Green Kingdom

The encroachment of ›the Rot‹ featured in the opening volume of *The New 52 Animal Man* threatens not only ›the Red‹ but imperils also the order of ›the Green‹, or rather the vast plant ecologies of the planet. Lemire and Foreman herein articulate ›the Rot‹ as a threat against the entirety of planetary life, reflecting in this manner the interconnected status of the planet in this contemporary era of climatological change (McKibben 2010). Animal Man's crossover in Scott Snyder, Jeff Lemire, and Yanick Paquette's (2013) *Swamp Thing* explores the imbricated fate of both plant and animal life beset by the encroaching death-drive of the ›the Rot‹. Importantly, the material interrelation developed in *Swamp Thing* founds a messy image of life through which the reader is oriented to the fact of our entanglement within all manner of living beings, and not simply those that resemble human orders of evolution or behavior. The idea of entanglement figures large in the influential work of Karen Barad, where it functions not simply to describe the connection between things, but the interrelation of which entities always-already consist. Things do not exist as bounded entities, Barad (2007) argues, but in openness to subjects, objects, and other entangled kin (ix). Paquette's pencils dramatize the entanglement of things throughout *Swamp Thing* Volume 3, the opening of which (Fig. 9) features a beleaguered Buddy Baker seeking out the allegiance of Alec Holland (Swamp Thing). By ›thinking-with‹ vegetal matter digesting in the stomach of a thrush becoming digested within the body of an alligator, Paquette captures the complex interrelation of materiality through which Buddy is able to find his vegetal ally. It is in this image of dense entanglement that Lemire and Snyder give expression to the mutual becoming of entities beyond the myth of bounded individualism under which superhero fiction often labors.

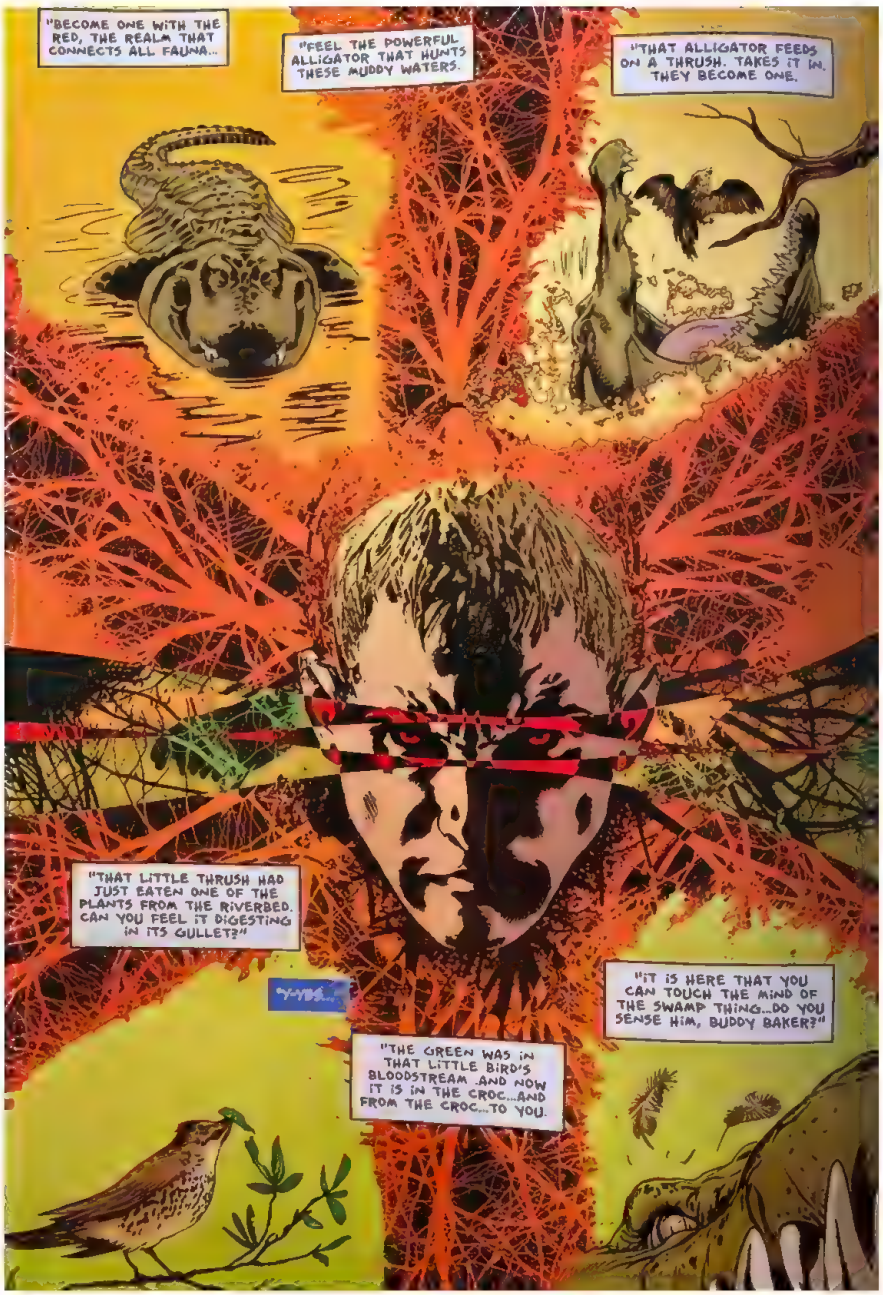

"BECOME ONE WITH THE RED, THE REALM THAT CONNECTS ALL FAUNA..
"FEEL THE POWERFUL ALLIGATOR THAT HUNTS THESE MUDDY WATERS.
"THAT ALLIGATOR FEEDS ON A THRUSH. TAKES IT IN. THEY BECOME ONE.
"THAT LITTLE THRUSH HAD JUST EATEN ONE OF THE PLANTS FROM THE RIVERBED. CAN YOU FEEL IT DIGESTING IN ITS GULLET?"
"IT IS HERE THAT YOU CAN TOUCH THE MIND OF THE SWAMP THING...DO YOU SENSE HIM, BUDDY BAKER?"
"THE GREEN WAS IN THAT LITTLE BIRD'S BLOODSTREAM. AND NOW IT IS IN THE CROC...AND FROM THE CROC...TO YOU.

Fig. 9: Entanglement (New 52 AM 3).

The messy ontological relation of the plant's becoming-thrush-alligator-compass featured in Paquette's illustrations evokes what Donna Haraway has dubbed the ›Chthulucene‹, or rather, the imbricated mangle of ›sym-chthonic‹ and ›multi-species assemblages‹ in perpetual, mortal becoming (160). Scott Snyder, Yanick Paquette, Jeff Lemire and Travel Foreman give salience to this multi-species ontology across *Animal Man* and *Swamp Thing*, wherein they counterpose to the nihilistic forces of ›the Rot‹ the alliance of weird non-standard, non-humans including Animal Man, Swamp Thing, Man-Bat-Girl, and

Frankenstein's Monster, amongst others. Such strange alliances parallel Haraway's entreaty that the ›Chthulucene‹ ought to entail an assemblage of weird forces to ›reconstitute refuges‹, recuperate bio-cultural-political-zoomorphic possibilities, and ›make kin‹ (160–161). Both Lemire and Snyder explore how such kinship does not simply resemble the image of human or superhuman alliance, as is the predominant case in a majority of superhero fiction. Rather, in a manner that rejoins to the thinking of posthuman scholar Cary Wolfe (2010), the kinship imagined throughout ›Animal Man‹ and ›Swamp Thing‹ articulates that »the human and the non- or anti- or ahuman do not exist in fundamentally discrete ontological registers but – quite the contrary – inhabit the same post-ontological space in mutual relations of imbrication and instability« (219).

Swamp Thought

Throughout the 20th century, ›the Green‹ has become a cliché signifier of environmentalism and environmental hope imagined from the vantage of human privilege (Nardizzi, 2013, 216). As Nardizzi conjectures, the fantasy of planetary equilibrium advanced through such machinations as the corporate ›greenwashing‹ agenda are »actually a ›vague‹«, »wildly optimistic«, and »deluded« »pipe dream« of »›green pastures‹ that capitalism has generated to sustain its own development« (217). Lemire and Snyder attempt to rethink ›the Green‹ along a trajectory distinct from the domesticated order of plants aestheticized through bucolic images of nature and their ›bourgeois‹ expression in the form of lawns and gardens. In distinction to the dramatization of plant life submitted to the order of man, ›the Green‹ of Snyder and Lemire's *Swamp Thing* finds its analogue in the excessive and chaotic vegetal ecology of the swamp. Here, the Green ecology figured in Snyder's *Swamp Thing* breaks from the conceit of anthropocentrism to return to the imbricated relation of man and plant that the project of humanism has long sought to overcome (Keetley 2016). The enmeshment of man and plant finds expression not only in the body of Swamp Thing as the mangled vegetal-becoming of Alec Holland, but, further, in man's ultimate fate as a nutrient for plant life, or rather its destiny of becoming ›flesh to food‹, as horror theorist Dawn Keetley (2016) succinctly avers (1). The swamp that emblematizes ›the Green‹ is hence significant in that it already imagines the messy enmeshment of animals and plants, and so, too, the interrelation of death and life where the decaying material of the swamp becomes a catalyst for life's renewal. As Swamp Thing articulates in *Rotworld Volume 3*, ›the Rot‹ is not, in itself, antithetical to life, but, rather, is a constitutive condition for life's perpetuation. The compost-ontology (cf. Haraway 2015) of the swamp evokes multi-species entanglement within processes of becoming born from decay, renewal, and reconstitution.

While Haraway's (2015) ›Chthulucene‹ aims to recognize the crucial function of rot as a catalyst for the generative flourishing of life and index of the interrelation between living, rotting and reconstituting beings, ›the Rot‹ for Lemire and Snyder stems from ›Man's‹ disconnection from the entanglements of the world and the desire to arrest the diversity of ›things‹ through their submission to the ›Same‹. Where Haraway conceives rot as an emblem of the Chthulucene in which entities interrelate through processes of mutual decay and reconstitution, ›the Rot‹ in Lemire and Snyder's *Animal Man* functions as a threat to such difference and becoming. For Lemire and Snyder, the problem of ›the Rot‹ is not its alliance with the forces of death and ruination, but rather its separation from processes of renewal and diversity of which ›the Red‹ and ›the Green‹ are emblematic. The threat of ›the Rot‹ within *Animal Man* pertains to its dislocation from the complex material ›mangle‹ of things and its aspiration to halt the world in its image of perpetual death without renewal (Jackson 2013). In Volume 3 of *Swamp Thing*, for instance, Lemire, Snyder and artist Marco Rudy imagine a bleak future in which the abominable forces of ›the Rot‹ dominate the Earth (ST2, 17. 1–10). Rudy's pencils aptly capture the dystopian scene of Earthly annihilation in a single frame wherein Animal Man is confronted with the ruin of the San Diego Zoo and, by extension, with what Thacker (2010) dubs the ›world-without-us‹ (5). Animal bodies litter the scene of ›the Rot's‹ monochromatic post-Earth, in which the figure of a decapitated giraffe draped over a bloody car assumes a focal point as a revelatory feature of the panel (ST2.17.10). Yanick Paquette's dramatization of the ›Rotworld‹ in Volume 3 of *Animal Man* renders the city as an abominated necropolis in which even Superman has become an undead thrall of ›the Rot's‹ unabated ascension. Yet, even here, amidst the poisonous ruination of the Earth perpetrated by ›the Rot‹, Animal Man and Swamp Thing can faintly detect the trace of ›the Red‹ and the ›Green‹ and their link to a host of unlikely allies (including Poison Ivy, Beast Boy, Steel, and Black Orchid) who live on despite the encroaching doom of ›the Rot's‹ death-world. Earth's remaining heroes are no longer the protagonists of myth and legend, but those of a ›minor order‹ that yet challenge the dominating force of ›the Rot‹ and its cancerous metastasis of life (Deleuze & Guattari 1987, 232).

Evolve or Die!

What grows in the gutter of Lemire and Snyder's Animal Man is in part the recognition of an occulted realism subtending the ›given‹ world. Beyond the mere recognition of our messy ontological relations of which Animal Man and Swamp Thing are indexical is the attention given through the series to the threatened status of planetary life. Throughout *The New 52 Animal Man*, Lemire and Snyder detail the encroaching horror of ›the Rot‹ as a force of annexation that functions to overcode the ›Real‹ in its image of perpetual death with-

out end. This said, it is crucial that the desire of ›the Rot's‹ avatar, the mad scientist Anton Arcane, is oriented less to the extinction of life than the extinction of the messy, chaotic difference of ›the Red‹ and ›Green‹. Ultimately, the ›Rotworld‹ is not devoid of things but, rather, is populated by Arcane's enslaved abominations who monologically seek the assimilation of ›the Red‹ and ›Green‹ where they stubbornly persist. The enmeshed image of ›the Red‹ and ›the Green‹ developed by Lemire and Snyder is counterposed to the assimilative power of ›the Rot‹, and, in this manner, ›the Rot‹ bears relation to the threat of planetary life under advanced capitalism and its vehicles of consumptive proliferation. For while the vital enmeshment of red, green, and rotting ecologies are constitutive conditions of becoming in Haraway's (2015) ›Chthulucene‹, Snyder and Lemire speculate on an order of assimilation and decay cleaved from its ecological relations and reformatted as an ontological and metaphysical fascism. It is here that they produce an indirect relation between ›the Rot‹ and global capitalism. For like ›the Rot‹, capital functions via processes of virulence and annexation to reformat material relations along a new horizon of thought (i.e. money). ›The Rot‹ functions similarly in *Animal Man*, where it is imagined as a power that delinks life from its materiality by enforcing equivalence to the homogenizing horizon of deathly repetition. The implicit critique of global capitalism that Lemire and Snyder suggest via the colonial characterization of ›the Rot‹ extends to the threat of ecocatastrophe founded in the very desire for control and dominion it emblematizes. Divorced from its crucial function as a vector of deterritorialization or decay, Lemire and Snyder's ›Rot‹ becomes a dogmatic power in which the becoming of life is brutally reduced to its unchanging stabilization and termination in an image of the ›Same‹. Against the prismatic ecology of which ›the Red‹, ›the Green‹ and ›the Rot‹ are constitutive aspects, Snyder and Lemire conjecture on the horrific scenario of ontological despotism in which the entirety of life becomes implicated and nullified. Yet, even here, in the ›Real‹ of capitalist contagion and its birth of ecocatastrophe, ›the Red‹ and ›the Green‹ stubbornly persist, not only in the mixed composition of resistance heroes/heroines, but in the scarce survival of plant and animal life that yet escape the thanatotic clutches of perpetual death. Such images of persistence constitute an analogue to the subterranean revolutions that might yet emerge in resistance to the foreclosure of the future and mad insistence that there will be but *one* future.

Morrison, Snyder and Lemire's work on *Animal Man* forges an eco-critical encounter between the reader and those occulted ecologies that exist alongside the world as it is conceived ›for-us‹ (Thacker 2010, 5). Morrison's seminal run on *Animal Man* focuses on the degraded life of animals submitted to the anthropocentric conceit of man, and, further, the horror of nonhuman existence organized and subverted into human orders of meaning and sense. His *Animal Man* cogently surveys the hierarchical ontology of contemporary life in which animals constitute a cheapened life form, advancing in this manner a radical analysis that intersects with the field of critical animal studies for its dramatization of how the

animal's right to live is both advanced and denied according to its status for humans (Wolfe 2010; MacCormack 2013; Thacker 2010, 5). Throughout his run on *Animal Man*, Morrison reveals the hidden life of animals within the laboratory, wherein the animal body is brutally sacrificed on behalf of human preservation but without recognition of the animal's salvational status and the cost of such brutality for *all* life. Lemire and Snyder's work on Animal Man accelerates Morrison's narrative by surveying the complex ontological interrelation of life, and so too the threat posed by fascistic powers poised to annex and replace ontological difference with a single, dogmatic image of thought (Deleuze and Guattari 1987).

While published decades apart, both instantiations of *Animal Man* addressed in this essay squarely implicate the challenges of the present moment, on the one hand articulating the problem of the Anthropocene and its referent in anthropocentrism, and, on the other, the horror of the Capitalocene which everywhere seeks to parasitize the vital forces of planetary life. *Animal Man* is both a cautionary tale about the persistent and encroaching threat of human thought and behavior as it is a revelation of our mutual interrelation and fate. Crucially, the image of hope born from Morrison, Lemire and Snyder's *Animal Man* is no longer of a human order, but rather a post-human one that dramatizes the enmeshment of human culture in ›ecological process‹ and the allegiance of weird life counterposed to the forces of tyranny (Buell, 2013, 9). Conceived through the complex meshwork of human and nonhuman relations, the challenges dramatized in *Animal Man* seem as timely as ever, particularly as the Anthropocene era has reinvigorated conversations on the rights of animals, the complex ontological interrelation of nature and culture, and the persistent threat to life posed by the ostensible incontrovertibility of global capitalism.

Bibliography

Agamben, Giorgio: Homo Sacer: Sovereign Power and Bare Life. Trans. Daniel Heller-Roazen. Stanford: Stanford University Press, 1988.

Agamben, Giorgio: The Open: Man and Animal. Trans. Kevin Attell. Stanford Univ. Press, 2003.

Baudrillard, Jean: Simulacra and Simulation. Trans. Sheila Faria Glaser. Ann Arbor, MI: Michigan University Press, 1994.

Barad, Karen: Meeting the Universe Half-Way. Quantum Physics and the Entaglement of Matter. Durham, NC: Duke University Press, 1997.

Buell, Laurence: Forward. In: Prismatic Ecology. Ecotheory Beyond Green. Ed. Jeffrey Jerome Cohen. Minneapolis, MN: Univ. of Minneapolis Press, 2013, p. 6–9.

Deleuze, Gilles: Guattari, Felix: A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia. Trans. Brian Massumi. Vol. 2. Minneapolis, MN: Univ. of Minnesota Press, 1987.

Deleuze, Gilles. Francis Bacon. The Logic of Sensation. Trans. Daniel W. Smith. London: Continuum, 2003.

Deleuze, Gilles: The Body, the Meat and the Spirit: Becoming Animal. In: The Artist's Body. Ed.Tracy Warr. London: Phaidon Press, 2000, p. 197.

Deleuze, Gilles: Cinema II: The Time-Image. Trans. High Tomlinson & Robert Galeta. Minneapolis, MN: Univ. of Minnesota Press, 1986.

De Vos, Jurrian et al.: Estimating the Normal Background Rate of Species Extinction. In: Conservation Biology, 29, (2014), p. 452–462.

Fudge, Erica: Pets. Stocksfield, UK: Acumen, 2008.

Haraway, Donna: Anthropocene, Capitalocene, Plantitionocene, Chthulucene. Making kin. In: Environmental Humanities 6, (2015), p. 159–16.

Heinberg, Richard: Ted Nordhaus is Wrong. We are Exceeding Earth's Carrying Capacity. In: Undark. <https://undark.org/2018/07/26/ted-nordhaus-carrying-capacity-ecology/>. Accessed: 3 Jan. 2019.

Jackson, Alicia Youngblood: Posthumanist Data Analysis of Mangling Practices. In: International Journal of Qualitative Studies in Education 1 (2013), p. 741–748.

jagodzinski, jan: Interrogating the Anthropocene. Ecology, Aesthetics, Pedagogy, and the Future in Question. New York: Palgrave MacMillan, 2018.

Jeffery, Scott: The Posthuman Body in Superhero Comics. Human, Superhuman, Transhuman, Post/Human. New York: Palgrave MacMillan, 2016.

Lemire, Jeff (W), Travel Foreman (A). Animal Man Volume 1. The Hunt. New York, DC Comics, 2012.

Lemire, Jeff (W), Steve Pugh (A), Travel Foreman (A), Alberto Ponticelli (A): Animal Man Vol. 2. Animal vs. Man. New York, DC Comics, 2012.

Lemire, Jeff (W), Scott Snyder (W), Steve Pugh (A): Animal Man Vol. 3. Rotworld. The Red Kingdom. New York: DC Comics, 2013.

Lemire, Jeff (W), Steve Pugh (A), Travel Foreman (A): Animal Man Vol. 4. Splinter Species. New York: DC Comics, 2014.

Lemire, Jeff (W)., Rafel Albuquerque (A): Animal Man Vol. 5. Evolve or Die! New York: DC Comics, 2014.

Keetley, Dawn: Introduction: Six Theses on Plant Horror; or, Why are Plants Horrifying? In: Plant Horror. Approaches to the Monstrous Vegetal in Fiction and Film. Ed. Dawn Keetley & Angela Tenga. New York: Palgrave MacMillan 2016, p. 1–30.

MacCormack, Patricia: Gracious Pedagogy. In: Journal of Curriculum and Pedagogy 10, (2013), p. 13–17.

Menely, Tobias. & Ronda, Margaret: Red. In: Prismatic Ecology. Ecotheory Beyond Green. Ed. Cohen, Jeffrey Jerome. Minneapolis, MN: University of Minneapolis Press, p. 65–88, 2013.

Moore, Alan (W), Gibbons, Dave (A): Watchmen. New York: DC Comics, 1986.

Moore, Alan (W), Steven Bissette (A), John Totleben (A): Saga of the Swamp Thing, Book One [Swamp Thing #20–27]. New York: DC Comics, 2012.

Moore, Jason: Capitalism in the Web of Life. Ecology and the Accumulation of Capital. New York: Verso, 2015.

Moore, Jason: The Capitalocene, Part I. On the Nature and Origin of our Ecological Crisis. In: The Journal of Peasant Studies 44, (2017a), p. 594–630.

Moore, Jason: World Ecological Imaginations. Power and Production in the Web of Life. In: Jason Moore Wordpress <https://jasonwmoore.wordpress.com>. Accessed: 3 Feb.3, 2017b.

Morrison, Grant (W), Chas Truog (A), Doug Hazlewood (I): It's a Jungle Out There [Animal Man #1]. In: Grant Morrison (W), Chas Truog (A), Doug Halewood (A), Todd Grummett (A): Animal Man [Animal Man #1-9]. New York: DC Comics, 1991 [1988], p. 1–24.

Morrison, Grant (W), Chas Truog (A), Doug Hazlewood (I): Life in the Concrete Jungle [Animal Man #2]. In: Grant Morrison (W), Chas Truog (A), Doug Halewood (A), Todd Grummett (A): Animal Man [Animal Man #1-9]. New York: DC Comics, 1991 [1988], p. 1–24.

Morrison, Grant (W), Chas Truog (A), Doug Hazlewood (I): The Nature of the Beast [Animal Man #3]. In: Grant Morrison (W), Chas Truog (A), Doug Halewood (A), Todd Grummett (A): Animal Man [Animal Man #1-9]. New York: DC Comics, 1991 [1988], p. 1–24.

Morrison, Grant (W), Chas Truog (A), Doug Hazlewood (A): When we all Lived in the Forest [Animal Man #4]. In: Grant Morrison (W), Chas Truog (A), Doug Halewood (A), Todd Grummett (A): Animal Man [Animal Man #1-9]. New York: DC Comics, 1991 [1988], p. 1–24.

Morrison, Grant (W), Chas Truog (A), Doug Hazlewood (A): The Coyote Gospel [Animal Man #5. In: Grant Morrison (W), Chas Truog (A), Doug Halewood (A), Todd Grummett (A): Animal Man [Animal Man #1-9]. New York: DC Comics, 1991 [1988], p. 1–24.

Nardizzi, Vin: Greener. In: Prismatic Ecology. Ecotheory beyond Green. Ed. Cohen, Jeffrey Jerome. Minneapolis, MN: University of Minneapolis Press, p. 216–243, 2013.

Patel, Raj & Jason Moore: A History of the World in Seven Cheap Things. A Guide to Capitalism, Nature, and the Future of the Planet. Oakland, CA: University of California Press, 2017.

Pedersen, Helena: Schizoanalysis and Animal Science Education. New York: Bloomsbury, 2019.

dos Santos Rodrigues, Márcio & Matheus da Cruz e Zica: Dilemmas of Animal Rights in the Animal Man Comic Book Series. In: Superheroes and Critical Animal Studies. The Heroic Beasts of Total Liberation. Ed. Sean Parson & J. L. Schatz. New York: Lexington Books, p. 69–82, 2018

Scranton, Roy: Learning to Die in the Anthropocene. Reflections on the End of a Civilization. San Francisco, CA: City Lights Books, 2015.

Singer, Peter: Animal Liberation or Animal Rights? In: The Monist 70, (1987), p. 3-14.

Snyder, Scott (W), Jeff Lemire (W), Yanick Paquette (A): Swamp Thing Vol. 3. Rotworld. The Green Kingdom. New York: DC Comics, 2013.

Thacker, Eugene: In the Dust of this Planet. Horror of Philosophy, Vol. 1. Washington, D.C.: Zero Books, 2011.

Thacker, Eugene: Cosmic Pessimism. Minneapolis, MN: Univocal Publishing, 2015.

Viveiros de Castro, Eduardo. Ed. & trans. Peter Skafish: Cannibal metaphysics. Minneapolis, MN: Univocal, 2014.

Wolfe, Carey: What is Posthumanism? Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2010.

Other Media

AVENGERS: ENDGAME (USA 2019; D: Anthony Russo, Joe Russo)

Zekley, Gary (W), Bottler, Mitchell (W): Superman [Recorded by R.E.M.]. On: Life's Rich Pageant [CD]. New York: I.R.S, 1986.

List of Figures

Fig. 1. AM1. 18. 1–2 (Animal Man. Issue 1. Page 18. Panel Numbers 1-2)

Fig. 2. AM1. 21. 1–7

Fig. 3. AM1.9.1–11

Fig. 4. AM5.18–19.1–12

Fig. 5. AM52.1.3.21 (Animal Man [New 52]. Issue 1. Page 3. Panel Number 21)

Fig. 6. AM52.2.20–21.1–2

Fig. 7. AM52.4.10–11.1–2

Fig. 8. AM52.1.4.10

Fig. 9. AM52. 3.5.1

1] (AM4.17.1= Animal Man issue 4. page 17. panel number 1)

2] In Lemire and Snyder's *The New 52 Animal Man*, the suffering of animals becomes more thoroughly ›felt‹ by Buddy Baker, herein intensifying the affective relation of Buddy Baker and his animal kin dramatized in Morrison's run on the series.

3] For instance, Moore and Patel (2018) articulate that the worldwide slaughter of poultry exceeds over 60 billion birds a year.

CL□SURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Growing Stronger Together

Representations of Active Eco-Citizenship within Contemporary Comics

Dona Pursall (Ghent)

This book is for everyone who protects the sea,
and for those who will inherit the responsibility.
Thank you for taking care of our beautiful world.

Fig. 1: Dedication To Environmentalism (O'Neill, 1).

The dedication inside Katie O'Neill's *Aquicorn Cove* (Fig. 1) clearly outlines the environmental concerns of the work: »This book is for everyone who protects the sea, and for those who will inherit the responsibility. Thank you for taking care of our beautiful world.« There is an implicit expectation within this statement. By saying ›thank you‹ in advance, it places the onus on the reader, whether child or adult, to accept this posthuman position of respon-

sibility, to adopt what Sherryl Vint terms »a sense of embodied subjectivity, of real material consequences to our actions and choices« (187). Posthumanism philosophically speaks of decentring the human. Lived posthumanism, however, is rather an enmeshed experience, an intertwining through multiple threads with the ecosystem of an entire planet.

This paper will explore the ways in which two specific comics for children, due to their versatile graphic form, are able to embrace this enmeshed complex, problematised, posthuman perspective whilst tackling social and environmental themes. Through a comparative analysis of *Acquicorn Cove* (2018) by Katie O'Neill and *Hilda and the Black Hound* (2014) by Luke Pearson, both targeted at middle childhood age readers (ages 6–12), this study interrogates the ways in which these comics' panels, images and texts wrangle with current themes of environmental concern whilst promoting notions of child agency and lived eco-citizenship. The geographic separation of the works, from New Zealand and Britain respectively, draws attention to the environmental themes as globalised concerns, and offers a comparison of the ways in which children's relationships with nature are both pervasive and culturally constructed.

This paper further seeks to use comics analysis as a foundation for unpacking the ways in which young independent child readers might explore the necessary embodied qualities of eco-citizenship, outlined by the educational research of Marianne Presthus Heggen as behaviours of »care, solidarity, curiosity, and knowledge« (Heggen et al., 397). Drawing from the premise that citizenship is an embodied, interactive practice, I argue that the characters in these comics enact behaviours and make decisions which demonstrate their own awareness of their positions not as humans in an anthropocentric society, but rather as eco-citizens within the whole ecology of the earth. The following analysis will apply an ecocritical, posthuman reading in order to highlight the ways in which the form and style of these comics promote notions of active compassion and complex decision making. It will consider how the works frame multiple perspectives, consequently encouraging a reconsideration of the morals and ethics of the human through the prism of an entangled relationship with non-humans.

Depictions of Connected, Just Children

Luke Pearson's *Hilda* series began as comic books but has since been adapted for novels for young readers and into an animated television series produced for Netflix in 2018 by Silvergate Media and Mercury Filmworks. Unlike O'Neill's work, Pearson's *Hilda* series is not marketed as explicitly advocating environmentally conscientious themes, even though the narrative thread of the human impact on nature, and of the social costs of rejecting rural life, runs through the entire series. The premise is one of displacement and urbanisa-

tion; Hilda and her mother Johanna are forced to leave their rural home and move to the city. Each instalment follows a different aspect of Hilda's adaption to her new life whilst she remains a child with an especially close affinity to nature. Even in the city, Hilda's kinship with the natural world is maintained through a deer-fox called Twig, who is her constant companion. *Hilda and the Black Hound*, the fourth in the series, won the Young People's Comic category at the 2014 British Comic Awards. In 2015 it was also awarded the Max & Moritz Award Bester Comic für Kinder, the Montreuil Book Fair Pépite de la Bande Dessinée, and the Dwayne McDuffie Award for Kids' Comics. The popularity of the whole series suggests that a contemporary readership of both adults and children was touched by this fun fantasy story about a character who faces conflict and change with an attitude of positivity. Such wide acclaim for this particular comic, however, indicates relevant social issues beyond the adventures of the character, raised particularly by the themes of place and displacement as well as tensions between the familiar and safe on the one hand and the strange and frightening on the other.

Hilda and the Black Hound tells the parallel stories of Hilda's development as a Sparrow Scout and the mystery of the Black Hound, whose appearance threatens the security of the local community. Hilda is an independent, curious child who does not always do what she is told. In both narratives, Hilda's reactions and decisions demonstrate and enact consideration and empathy towards the natural world, positioning her as an eco-citizen, in that she takes action to establish and sustain positive, fair relationships with others, whoever or whatever they may be. As Andrew Dobson asserts in his exploration of the relational qualities of ecological citizenship,

> [t]he obligation to compensate for harm, or to take action to avoid it, is not an obligation of charity to be met through the exercise of compassion, but of justice. […] This obligation to do justice is a political obligation rather than a more general moral obligation, and is therefore more appropriately predicated on ›being a citizen‹ than ›being human‹ (Dobson, 28).

Hilda takes pity on a displaced Nisse called Tontu, a mythical character who lives in the unused spaces in human homes. She chooses to go against her mother's advice by offering empathy to him. She does not, however, offer charity, but rather seeks resolution by trying to understand what has caused the unfortunate situation in which he finds himself. In the process, Hilda gets drawn into a set of more complex, interconnected issues which reveal how Tontu's sympathetic act towards the puppy Jellybean, who later grows up to become the Black Hound, created unforeseen and damaging aftermaths for all of the Nisse years later. The disruption threatens the previously harmonious shared and yet separate use of space in houses between Nisse and humans. The plot highlights how someone's actions can impact upon a much wider, unaware community in unpredictable and extensive ways.

Pearson's comic is open to multiple interpretations, whether connected with displacement and refugees or urban sprawl, overpopulation, and the pressure this places on the natural world. However we choose to read the comic, consideration and concern for the dignity of others, whether human or non-human, are what motivates Hilda to act. Her willing involvement with knotty problems demonstrates how she is unable to accept injustice and unfair judgement. She is prepared to face difficult consequences in order to do the ›right‹ thing, or, as Hilda says when she stands up to her mother, »I know I didn't quite do it right, but I am still a friend – to – animals« (Pearson, [51]). Hilda is solution-oriented, curious, keen to learn and problem-solve, and she faces the uncertain and unsettling world with confidence and optimism. As a child character, it is taken for granted that she might get some things wrong or be mistaken. Significantly, Hilda also assumes that all characters, even adult ones, might have equally flawed or incomplete knowledge, that they too can be wrong and that they can learn. What is shown to matter in the story is how they choose to act when confronted with different opinions or new knowledge. Flexibility, adaptability, and the capacity to accept a new world view and endeavour to restore justice are celebrated as positive, joyful qualities.

New Zealand-based illustrator and graphic novelist Katie O'Neill's fantasies for younger readers[1] also embrace themes of self-discovery, loyalty, and environmentalism, fictionalising relational notions of eco-citizenship. Her stories follow characters learning about the experiences and needs of others, which leads them to reconsider their own actions and choices. In 2018, *The Tea Dragon Society*, the story of a young blacksmith apprentice who helps protect the endangered species of Tea Dragons, won O'Neill the Dwayne McDuffie Award for Kids' Comics, the Harvey Award for Best Children's or Young Adult Book, and the Eisner Awards for both Best Webcomic and Best Publication for Kids (ages 9–12). In the following year, *Aquicorn Cove* was similarly nominated for the Eisner for Best Publication for Kids (age 9–12). O'Neill's works often include strong female protagonists learning to rely on personal strength and friendship to overcome environmentally themed challenges. *Aquicorn Cove* follows the child protagonist, Lana, who is visiting her aunt Mae after a long period of separation. After the tragedy of her mother drowning at sea during a storm, Lana's father moved them away from the family home on the coast. The comic portrays Lana's gradual re-acquaintance with the place, the people and the ocean, and how this strengthens the connection with memories of her mother. Lana revives her family's relationship with the coast, and specifically with Aure and the other Aquicorns, magical creatures that are a cross between seahorses and unicorns, living under the sea. When she rescues a baby Aquicorn, Lana develops a personal connection with this underwater community, where she hears first-hand of the consequences of overfishing for both the oceans and the creatures within it. The narrative highlights that even a young child can comprehend how responsibility and choices

create consequences. It does not shy away from the harsh truth that the current damage to the underwater reefs lies with the past actions of her family and her community. This connectivity is framed not as blame but rather as acknowledgement of responsibility, placing the emphasis on the potential for change. Lana develops her own relationship with nature, which becomes the basis for making her own choices about how she wants to behave. The knowledge she develops through this process ultimately leads to her taking the initiative to confront the adults in the community, challenging them to act as eco-citizens by taking responsibility for their own behaviours.

Although the styles of these two books are very different, they share the theme of child agency and activity, and of facing complex situations with thoughtful, considered choices. In both cases, the non-human characters are singular representatives of whole aspects of the natural world. The Aquicorns signify all the life under the sea. Likewise, Hilda's encounters with the Black Hound, and with the Nisse Tontu, encourage her to think about how human activities impact upon all non-human creatures which, perhaps, we do not see but which live alongside us. Especially significant for the analysis of these comics in connection with eco-citizenship is the way in which both engage with the child protagonist as an agent of responsibility and change. Lana and Hilda learn about injustices and imbalances within the non-human natural world and, in gaining this knowledge, are motivated to become active participants in a whole ecosystem, eco-citizens responsible for making changes and questioning themselves and others.

Defining and Developing Child Eco-Citizenship

Relationality is central to the notion of posthuman thinking; it defies borders or boundaries by privileging affective interactions. Following this principle, humans affect, and are affected by, an entire planetary ecosystem in a continual, dynamic process. A powerful illustration of the implications of this kind of intra-relationally aware thought is a shift in the literal sense of self. From this point of view, humans have morphed from a singular I to a collective We, a whole community of elements in continual negotiation: »The posthuman subject is an amalgam, a collection of heterogeneous components, a material-informational entity whose boundaries undergo continuous construction and reconstruction« (Hayles, 3). Posthuman relationships therefore are unstable and multifarious, in continual flux related to the shifting sands of power, privilege, utility, control, desire and agency. Relationships must negotiate inevitably unequal and complex interactions. Models of interdependent posthumanist theory resist dualism, whether of social ideas such as right/wrong, good/bad or of scientific ideas such as healthy/unhealthy or sustainable/unsustainable. Such thinking, consequently, resists simplistic solutions or conclusions, embracing

instead acceptance of one situation as part of an ongoing dynamic. Posthuman relationality is concerned not so much with the fact that these interactions exist, but rather with appreciating and understanding the qualities and affects of these co-productions and intra-connections as part of a continual process.

> Children with an active identity as eco-citizens may feel an initial sense of belonging to our common planet, including the more-than-human world. Knowing the value of participation, they may exercise and further develop a desire of care, solidarity, curiosity, and knowledge. This can promote children as active and informed members of a sustainable society. We argue that an identity as eco-citizen may provide an emerging understanding that humans, including each individual child, are active parts of the environment. In this perspective, our actions have consequences for the future. (Heggen et al., 397)

The article from which the above quotation is taken outlines the theoretical foundations of current research into nursery and early-years educational environments as spaces for exploration and construction of an individual identity as an eco-citizen. Marianne Presthus Heggen leads the research group Education for Sustainability and Being and Becoming Eco-Citizens at KINDknow – Kindergarten Knowledge Centre for Systemic Research on Diversity and Sustainable Futures. Their research, undertaken by ecological and outdoors educational practitioners, asserts that for children, action and identity are fundamentally united. Consequently, advocating eco-citizenship in young people need not only be theoretical, but also practical, literally promoting activity and participation as a means of exemplifying behaviours and promoting relationships between children and their environments. Heggen et al. propose the idea that children, just like adults, are able to embrace the notion of the self as part of a greater ecological system, and should therefore be offered opportunities to enact eco-citizenship. Through consideration of children as »*being*« rather than »*becoming*«, (389), their paper advocates for children not just learning theoretically, but rather being offered spaces in which to act upon their environmental concerns within the wider community. This approach is embedded within wider discourses of childhood studies which wrangle with the notion of child citizenship, and agency more broadly, as continuous, culturally constructed and delineated notions. From a philosophical conceptualization defined by Hall and Williamson as »lived citizenship«, Lister further frames »citizenship as an active, participatory practice and as a set of rights, which are the object of struggle« (Lister, 695). This argument on the contribution of comics draws on this definition of childhood eco-citizenship as an active, on-going, developmental negotiation.

The practice of enacting ecological citizenship is arguably bound up with the early definitions of the term. Andrew Dobson's (2003) chapter on the term ›ecological citizenship‹ foregrounds inevitable tensions between large-system models of ecological thinking and existing political and economic definitions of citizenship. »A key feature of this is to see that the ›space‹ of ecological citizenship cannot be understood in terms of contiguous territory.« (Dobson, 105)

> The ›space‹ of ecological citizenship is therefore not something given by the boundaries of nation-states or of supranational organizations such as the European Union, or even by the imagined territory of the cosmopolis. It is, rather, produced by the metabolistic and material relationship of individual people with their environment. (ibid. 106)

Dobson positions all citizens in an interactional relationship within the space of the entire ecosystem around them. Consequently, any actions we take are enmeshed within all ecology. The relationship between a sense of place and a feeling of belonging is a foundational connection associated with citizenship. To be a citizen of somewhere requires a physical space, but it is also intrinsically bound to the social construction of place, to a society. The interaction of these two elements of social place and physical space is a dominant debate within literary ecocriticism. Nancy Easterlin draws attention to the poetic connection, often demonstrated in literature, between social relationships and perceived environment: »To be without places is to lose one's bearings, to be an inherently orienting organism bereft of orientation« (137).

> Isolated and vulnerable characters typically suffer placelessness – perceived or real threats from a potentially inimical environment that are the counterpart to psychic vulnerability. While strong social relations can result in attachment to places with rather harsh climates or limited resources, extreme threats emanating from the environment always put pressure on human relationships and on self-coherence. (ibid.)

It is especially interesting to engage with the notion of place and self-coherence in connection with middle childhood age readers because children in this age group are actively changing their sense of place. Whilst young children have their most predominant relationships with significant adults, by the age of six, peer relationships are becoming increasingly important and influential. This alters both their expectations of others and their relationship with themselves and their own capabilities and power. In this context, the qualities and negotiations of interactions portrayed within narratives are important. Stories and the social interactions they present need to be believable for the readers and thus also reflect the child readers' constant tussle between authority and agency, between others and individuality (Collins).

Both comics depict protagonists struggling with literal displacement. In Hilda's move to the city, she loses her connection with the forested, rural place in which she grew up. Lana's separation from the coastal environment distances her both from the memories of her mother and the connection she has with the sea and the life within it. As Easterlin has argued, the specific interplay between social relationships and embodied experience of an environment affords an interrogation of the ways in which a sense of place or placelessness is evoked. In the case of these particular comics, both child characters negotiate the difficult notions of belonging versus isolation, and safety versus vulnerability as associated with the relationships between humans and the natural environment. In making choices which

contest the status quo, both Hilda and Lana further displace themselves, acting as isolated and vulnerable eco-citizens standing up for what they see as justice. Lana defends the creatures of the sea and Hilda the creatures who live unseen by humans. Despite their own displacement, both of these young girl characters contest the behaviours and choices of the human characters on behalf of the nonhuman ones. Their actions as »lived« citizens (Lister, 695) are inspired by a sense of self-incoherence, a discrepancy between their moral sense of justice and the unjust consequences of the actions of those they identify with, their fellow humans. That they take the more difficult, non-conforming, questioning stance demonstrates their acceptance of not only the posthuman position of relationality, but also of taking responsibility to consciously act from this position, to act as an eco-citizen.

Reading Posthuman Comics

Freestone and O'Toole's educational research from 2016 investigates reading and reminiscences, connecting the influence of early reading experiences with pro-environmental attitudes later in life. Despite sampling quite a limited study group, consisting only of people who chose careers in environmentalism, it found that »the recall of the large number of books from middle childhood age [...] implies that this age, as well as adolescence, was an important and influential time« (9). This finding ratifies the influential power of formative reading already during middle childhood, and not, as was previously thought, only during teenage and young adult reading. Their qualitative memory studies research concludes that the subject matter of early reading can significantly influence and establish environmental consciousness for later life. Such findings acknowledge the potential persuasive power of books and their themes over children in this age group, thereby insisting that further study of reading material for middle childhood is necessary, particularly in connection with the influential capacities for social and emotional learning such works inspire in their readers.

In offering space to play, to experiment, to break boundaries and test consequences, comics joyfully enable explorative curiosity The interactions of words and images, the visual versatility of perspective and point of view, the temporal freedom and flexibility of the comics form are all elements particular to the medium. Although we are able to describe them, precisely how they work and how we learn to read them often eludes explanation. A recent study used eye tracking to explore comprehension and reading of incoherence in short strips, comparing university-age students with 10 to 12 year-old child readers (Martín-Arnal et al.). It found, surprisingly, that although the younger readers spent a longer time reading the texts, the patterns of how they constructed coherence in visual texts was exactly the same as for the adults. The implication is that younger readers make sense

of what they read in just the same way and with equal retention as adults (134). These insights emphasise the importance of trying to understand what children read and how they interpret or learn from what they read, especially with regard to comics. In a similar vein, Michael Joseph's 2012 article »Seeing the Visible Book: How Graphic Novels Resist Reading« explores the liminal nature of comics as a medium which, through the very nature of its form, inherently resists socially constructed expectations about reading:

> [C]omics in particular remain self-consciously expectation-free; they have constellated around, and knowingly celebrated, scholastic inutility. Alternative comics do not transmit a set of reading operations, or relate actual and notional objects to linguistic signs to regulate the development of abstract thinking skills. They undermine ostension and reobjectify signs; they rematerialize abstraction. (Joseph, 454)

In light of research which establishes that young readers glean just as much from what they read as adults do, it seems essential that we begin to interrogate comics for children to become more aware of the multiple, contradictory and unregulated interpretation a child reader might experience when reading.

This capacity for unruly reconsideration of themes and ideas is at the centre of current posthuman comics discourse. Menga and Davies argue that the »infrastructural forms and rhizomatic[2] assemblages of comics«, by which they mean the capacity for comics to simultaneously sustain polyphonic, »plurivectoral« narratives, compliments the telling of posthuman, »elastic, anti-linear temporalities« (9). The freedom and playfulness with which comics are able to tell stories construct a destabilised and yet comprehensible position for readers, one from which expectations and conventions tolerate contradiction and multidimensionality. In drawing together strands from comics ecocriticism and posthuman theory with notions of lived childhood eco-citizenship, the comics considered here can be seen to present environmentally conscious posthuman behaviours. The actions and relationships in *Hilda and the Black Hound* and *Aquicorn Cove* illuminate the ways in which the comics medium is able to emphasise and interweave the notions of eco-citizenship and posthuman experience through its rhizomatic form.

Characterising »care, solidarity, curiosity«

Comics theorist Thierry Smolderen poetically asserts that comics reading is a personal, bodily, experience, »a much more intimate physiological phenomenon: the subjective, kaleidoscopic editing of sensations« (158). Precisely this potential for constructing an experiential moment during closure is a device that comics can utilise to establish feelings and relationships, without necessarily needing to be narrative-driven. In both O'Neill's and Pearson's work, panels, often silent ones, illustrate moments in which the child character is with a

nonhuman character and the focus is simply on their togetherness, on the mood of the moment. This strategy slows down the narrative and draws attention to qualities of companionship rather than interaction or function.

Aquicorn Cove deals with images of wondrous, fantastical ocean life. Small panels exaggerate details from the wider landscapes, paying equal attention to the sensory effect of nature as to the social interaction and the narrative events. Throughout the narrative-led story, where action and reaction, relationships and benevolence lie at the centre of the experience, O'Neill uses detailed panels to magnify the minutiae of certain moments as a plethora of intricate, marvellous facets.[3] Lana's relationship with the natural environment is constructed as entwined memories of sharing experiences with friends and family in particularly important natural spaces. Alone on the beach, for example, she is not isolated, because the natural environment evokes the memory of a happier time of togetherness. The illustrations in Fig. 2 focalise the connection between the remembered emotions and the emotions of the current moment through the character's textural experience of nature; her toes in the water, a detail of the waves, her footprints in the sand – each panel enhances the strength of her memories because it is sensually evocative (O'Neill, 16–17).

Through these sequences, which demonstrate Lana building her own relationship with the place, the repeated use of flashbacks illustrates how emotional memory is influential in the construction of present experience. Emotionally charged memories are portrayed through details and collages of multiple panels, constructing a layering effect of feelings and reproducing the experience of multiple associations being evoked simultaneously through a singular memory. This strategy creates depth and complexity, reconstructing the kind of sentimentality places and feelings can create. This particular sequence, for example, uses a single background image, overlaid with intercutting panels, emphasising how one moment is evoked not just by one singular image (as constructed in the sequential reading of panels), but rather by a whole, sensory, concurrent experience through a combination of many small details and from several overlapping perspectives. O'Neill's collage style of depicting the moment through many complementary, interacting panels creates a multi-sensory experience of the moment. The plethora of panels slows down the narrative for the benefit of feeling the moment. Rather than focusing on narrative through action-to-action momentum, it focuses on the physicality of an embodied instance, experienced through many, simultaneous specificities, thus recreating visually the range of senses through which humans feel one particular moment. The interplay between panels, in which the close-ups are related to the wider perspectives, echoes the simultaneous experience of being present within a wider physical space and also being captured in the moment by the feelings and associations of particular details. This sequence serves to evoke in a non-linear way the process of Lana rebuilding her own relationship with the coastal place, establishing the emotional depth of that relationship through the visual, non-chronological intertwining of feelings, senses and materiality from the past and the present.

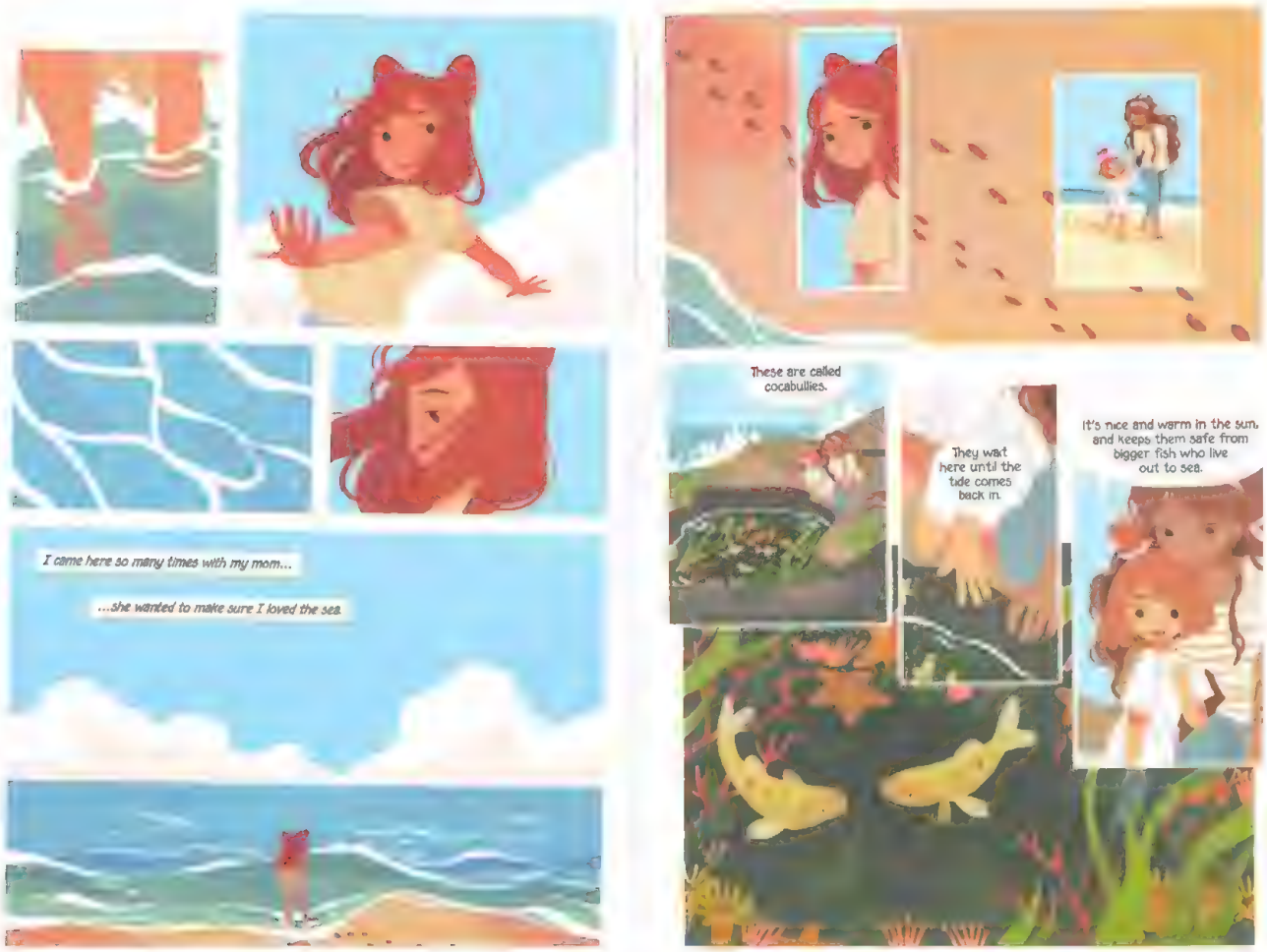

I came here so many times with my mom...
...she wanted to make sure I loved the sea.
These are called cocabullies.
They wait here until the tide comes back in.
It's nice and warm in the sun, and keeps them safe from bigger fish who live out to sea.

Fig. 2: Footprints and Flashback (O'Neill 16–17).

The coastal village from which Lana's family comes has recently been damaged by terrible storms. As the story develops, it is revealed that environmental change caused by human overfishing and subsequent reef and coastal damage are to blame. The character of Lana's aunt Mae must therefore negotiate the complex situation and make an intractable decision, balancing the necessity of reduced fishing in such a way as to protect the reef against the background of real and immediate negative economic and social consequences this creates for herself and her community. Conciliating these complex interactions is not an individualistic activity, though, and is shown to be importantly influenced by Mae's friendship with the Aquicorns and specifically with their leader Aure. Due to this long-standing, fantastical friendship, Mae is able to see first-hand the real impact her actions have on the life under the ocean, and she also learns about the diversity and richness it holds. Aure introduces her to other resources that the sea provides which humans can eat and use, thereby offering alternative ways, a network rather than just binary options, by which to maintain the livelihood of the community whilst protecting the ocean

(O'Neill, 47). The comic demonstrates that enmeshed, posthuman consequences are rarely either/or decisions. Further engagement and knowledge gleaned from curiosity and openness results in multiple, alternative possibilities, in many answers. The book reinforces the idea that being willing to open up to new ways of acting, to make radical life changes, is importantly linked with the considerations and kindness provoked through friendship. In the sequence following the death of Mae's sister, Aure's dress changes from ocean blue to mourning black, demonstrating without words the depth of her empathy towards her friend. To return to the theories of Heggen et al., care and solidarity between these two characters invite a broadening of ideas, an acceptance of the unfamiliar and the unknown, and a willingness to adopt new behaviours.

An open exchange of knowledge and the readiness to make compromises in light of social and moral concerns is posited as a premise for collaboration between all actants within an ecosystem, as practiced behaviours of active eco-citizens. This is modelled within *Aquicorn Cove* through the human characters' appreciation of the ocean and all the life within it. Decisions are made by humans who consider the ›other‹ of nature as valued and significant and lead to sustainable and long-sighted resolutions in the narrative. Mae's decision to fish less illustrates the complexities involved in decision-making, especially in relation to natural resources. In recognising the interdependence between the village community and the reef, the characters find a reason to act compassionately towards nature in order to protect themselves and the future of the community. Despite their differences of opinion about what they need to take from the sea, the depth of friendship guides the choices the characters make. In an interview, the creator has spoken about her personal connection to this story, assigning inspiration for *Aquicorn Cove* to the catastrophic earthquakes in her hometown in 2011. O'Neill defines the story as »not a natural disaster narrative, but it's kind of a community survival narrative, an emotional survival narrative« (Alverson). In the comic, Aunt Mae evocatively acknowledges »there's no home without a future« (O'Neill, 77). To return to Easterlin, in taking responsibility for – caring for – instead of exploiting the vulnerability of the environment, the characters embrace their attachment to the place, ensuring a future for the community's entire ecosystem.

Rather than drawing from real experiences of the sea, Luke Pearson's *Hilda* series finds inspiration in Scandinavian folklore. The British cartoonist has acknowledged that the style of the series was inspired by his own reading of Nordic mythological stories. He describes as particularly influential the tone of *Scandinavian Folk-Lore: Illustrations of the Traditional Beliefs of the Northern Peoples* (William A Craigie, published in 1896). »[T]hey have this matter-of-fact tone to them and they're almost boring, like a document that just tells you that a thing happened« (Mautner). Each instalment in the Hilda series includes different types of mythological beings. Hilda's capacity to greet them, to welcome them and engage with them is fundamental to Pearson's storytelling: »I wanted

a character who was very positive and who would get caught up in adventures as a result of her own curiosity, empathy, or sense of responsibility« (ibid). The openness and sincerity with which Hilda connects with others, her fundamental belief in the worthiness and equality of others, is often used as a device to drive the narratives. Pearson has not spoken overtly about the comics in relation to the environmental concerns they raise. In reasoning why his main character is displaced from a rural to an urban setting, he rather matter-of-factly recognises that this is a reflection of the majority of people's lives. Pearson concludes, »I felt that the move would normalize that part of her life and give greater weight to the fantasy elements« (ibid).

In *Hilda and The Black Hound* it is the development of the relationship between the »Nisse« Tontu[4], a house spirit equivalent to a goblin or gnome, and Hilda that drives the narrative. *Nisse* are a familiar tradition in Scandinavian folklore. Often associated with family ancestors, they are benevolent sprites thought to be attached to the physical place of the family home. Visually they are mostly depicted as small, old, rosy-cheeked men with white beards. Hilda's Tontu however looks very different from this traditional image: only his nose is visible from the ball of hair which forms and covers his head. He is strangely featureless and yet expressive, exaggerating his non-humanness but also gaining Hilda and the readers' empathy. Tontu explains how all Nisse live in the »wasted«[5] unused spaces in people's homes, and although this effectively makes them squatters in occupied households, they are protective of their territory. Like humans, the Nisse feel safe within homes, while they consider the outside world as threatening and unknown. The security of their magical hidden space, and the isolation it affords them, seems to denote the way many people live today, each in the refuge of their own homes and distanced from the concerns of the wider community or world, maintaining the illusion of security. *Hilda and the Black Hound* could consequently be read as an allegory for contemporary tensions around displaced social groups and migration, showing how greater forces beyond their control can impact upon those who live without possessing the right to the places they inhabit, whether land or homes of their own. As increasing numbers of Nisse are banished by their homeowners, Hilda becomes aware that there is something fundamentally wrong. Despite their normal behaviour being one of isolation and anonymity, once they become homeless and placeless, the Nisse become visible to Hilda, to the wider community, and to each other. The usually isolated Nisse distrust others and they quickly lay the blame upon each other whilst each professes their own innocence. Lack of compassion and camaraderie aggravates the conflict in the comic, and further disempowers the Nisse during their displacement. It is Hilda's choice to act on her own feelings of care and solidarity, to move beyond the bond of maternal security and go against her mother's advice by involving herself in the plight of the Nisse, that is central to the progression and energy of the plot.

Fig. 3. Facing Fear Head-on (Pearson [47]).

Constructing Posthuman Experience through Panels and Pace

The characters' qualities of eco-citizenship embody a posthuman consciousness of relationality, an interconnectedness present in the comics both through story and created through the respective artists' use of the medium. Conscious framing of panels is used in Pearson's work to construct polyphonic emotional experiences in particular sequences, enabling the reader to appreciate the contradictory concerns of intra-connected characters. The regular, dense panel style of the *Hilda* comics are frequently action-driven, with many small panels creating strong narrative momentum. Leading up to the moment in which Hilda comes face to face with the Black Hound, very regular panelling creates high momentum in the action and therefore encourages a fast-flowing, anticipatory perception/viewing speed. This energy is interrupted by the single, large, frameless image occupying the entire width of the page

and forcing the reader to stop, an effect which powerfully mimics Hilda's frozen, shocked, and fearful response in that moment. The imposing size of the dog and the solid black colour of his fur make him almost eerily shadow-like. This lack of distinct features further amplifies his ›mythic‹ status, strengthening the stories the adults had previously been telling about how dangerous and primal the Black Hound is. In Fig. 3 (Pearson, [47]), the line of his back merges with the shadowy silhouette of the surrounding mountains, positioning him within, as a part of, nature. The physical space taken up by this one panel echoes the momentousness of Hilda's fear, freezing both the action – visually there is more to take in – and also time, as both Hilda and the reader must pause. The absence of a frame around the panel suggests this moment is somehow outside of or beyond the rest of the narrative, a suspension encouraging the reader to take the time in this instant to imagine themselves there, to consider what action they might take. As well as offering space to think, by extending and relishing this moment of uncertain collision between the two characters, the reader is able to experience enjoyment of the unknown as potentiality. They are encouraged to look beyond the tension of fear constructed by the adults running away in the previous panels, to notice that the stillness of this image is steeped also in inquisitiveness and wonder, associating feelings of unpredictability and uncertainty with the possibility of finding out something entirely new and of achieving positive growth. Through the literal size of the image and the composition, the emphasis placed on this one moment highlights a burgeoning relationship between the two characters, further prioritising the aesthetic, emotional experience of the moment over being drawn forward by the energy of the narrative, privileging posthuman relationality over linear narrative.

A central social crisis lies at the heart of the events in both plots. In *Hilda*, the crisis is caused by the unsettling sightings of the mysterious, wolf-like Black Beast of Trolberg who creates a threatening and uncontrolled presence within the human, adult community. The response of fear amongst the community is strong: people stay inside and the children return home early from camp. Hilda, however, remains fearless, a character of genuine curiosity and openness. When meeting both Tontu and, later, the Black Beast, she is open, calm and willing to listen to these strangers and to try to understand them. The crises driving events in *Aquicorn Cove* are recent coastal storms which caused damage to the town. O'Neill similarly exploits creative use of framing to encourage an appreciation of the characters' multitude and complexity of feelings in these moments of high tension. Fig. 4 (O'Neill, 22–23) is a silent sequence visualising Lana's memory of one night spent at sea with her mother. The collage of interspersed panoramic views, layered against details and textures, focuses on the tactile experience of the shared moment, mimicking the interplay between present moment and memory; the movement of the water, the sensations of the rain, and the wonder of witnessing the luminescence of jellyfish in the water. Close-up panels focusing on Lana's facial expression are interspersed with images of animals and nature, implying a kind of mirroring,

a back-and-forth, between them. The minimalistic use of language is suitable for a younger reader, but also foregrounds the validity of the experience of nature as an alternative, yet equal perspective in the same moment. Lana's enjoyment of their wonder is not dependent on their awareness of her; she is appreciative that she can share this unique moment unnoticed. In this instance, doing nothing, watching the drama and display of the jellyfish and simply not interfering is appropriate, a dynamic echoed by the brightness of the bioluminescence in contrast with Lana's face in shadow and the darkness of the night sky. Through the building of a rhizomatic relationship between the character and the jellyfish, admiration is evoked towards nature in both the human characters and the readers.

The reader witnesses both the action of the creatures, and Lana marvelling at them, positioning nature as the most important actor in the sequence. Perspective and proportion further promote the significance of the jellyfish through the bird's-eye-view panel in which the boat and the humans are surrounded, diminished in importance in contrast to the vividness and drama of the gelatinous animals. The collage composition strengthens the rhizomatic qualities of interaction which serve to create solidarity in that moment. It connects emotions associated with experiencing a natural wonder to emotions associated with memories of times Lana spent with her mother and the feeling of being close to the ocean in the present. Pervasive positive associations create strong, compassionate feelings towards natural creatures, yet, importantly, this sequence neither anthropomorphises nor narrativises the jellyfish. This matters, as narratives for children often anthropomorphise in order to animate, to make the inanimate relatable, and in recent times this has reinforced a »romantic reverence for nature« (Lassén-Seger, 33). The unanimated jellyfish, by which I mean that they are not personified, anthropomorphised, nor romanticised, then, remain entirely jellyfish. They are unconcerned with the activities and interests of the human characters, and they do not represent a metaphor for something else. Arguably, the kind-heartedness with which Lana sees them, despite their obliviousness towards her, encourages the reader to see the wonder in nature without needing to be seen by it in return. Nature is to be relished as alive and changing, existing now within the contemporary world, not idealised in opposition to modern, industrial life but alongside it.

Knowledge: Raising Questions not Conclusions

Both texts foreground a relationship between a child and nature, empowering them through independence and advocating for direct interaction and understanding between humans and their natural environment. Pearson and O'Neill offer a strategy of positive interest, openness, and inquisitiveness as a tool for surviving and even succeeding as a

Fig. 4: Loving Luminescence (O'Neill 22–23).

posthuman citizen, qualities very close to the care, solidarity and curiosity advocated by the research of Heggen et al. Both of these comics depict children taking time to listen to nonhuman creatures, appreciating a perspective which is different from their existing one, and acknowledging the ways in which this new information alters the status quo. This process of negotiation and re-negotiation relates directly to the construction of citizenship as a continual, relational, dynamic state. In furthering this project, both texts seem to critique or undermine the expectations, behaviours and judgements of the adult characters. Hilda's mother and Lana's father, the grown-ups closest to each of the main characters, are particularly impacted by this dynamic, which works to cast doubt on the adults' assumed authority. Their ideas and opinions are to be heard but not necessarily followed, believed nor accepted. Whilst this suggests that both child characters have agency, it also situates these children in a space of uncertainty, plurality, and change, demanding that they cope with the contradictions and discomfort of multiple perspectives in tension, the disquiet of posthuman experience.

HEY, MUM
DON'T STARE, HILDA IT'S RUDE
WHY IS HE SAT ON THE FLOOR? HE DOESN'T LOOK COMFY.
THAT'S A NISSE. A HOUSE SPIRIT.
THEY NORMALLY LIVE INVISIBLY INSIDE PEOPLE'S HOMES, BUT IF HE'S OUTSIDE THEN HE'S BEEN BANISHED AND IT WILL BE FOR GOOD REASON
HE MUST HAVE DONE SOMETHING BAD.

Fig. 5: Showing Impolite Concern (Pearson [7]).

Several details within *Hilda and the Black Hound* work to specifically critique adult opinions about a child's questioning and the ways in which adult knowingness, assumptions, presumed norms, or expectations may actually limit the child's inquisitiveness and, consequently, their motivation to engage with the world around them. When Hilda first notices the evicted Tontu sitting on the pavement, she is concerned and curious about this unfamiliar creature. Despite its otherness and her clear lack of knowledge about the creature, she is not afraid, and she responds with benevolence. »He must have done something bad« is her mother Johanna's judgement on the matter (Pearson, [7]). The harshness of her words contrasts with the framing of the panel. We do not see her, only hear her words, while the panel is rather focused on Tontu's passiveness, through a close-up image of his head dappled with fallen autumn leaves, exaggerating both the sadness of his downfall and his non-threatening stillness. Hilda is sympathetic, acknowledging his physical discomfort and suggesting they should bring him food. »No, Hilda. You mustn't talk to them and you mustn't feel bad for them, okay?« Johanna's refusal to engage or acknowledge Tontu is ardent, and her dismissal of him is definitive, a judgement not about him as a singular but as a plural, as a representative of a group or kind.

Johanna drags Hilda away (Fig. 5), an aggressive act emphasised by the angle of Hilda's body and the fact that her feet are off the ground. The spoken chastising of her daughter, »Don't stare, Hilda it's rude«, serves to further highlight the irony that ›good‹ behaviour in this context is judgemental, uncompassionate and »to do as you're told«, contrasting Johanna's decision to ignore the suffering of another with Hilda's disquiet and consequent prying. The alignment of the panels, where Hilda's concern is interspersed with her mother's dismissal of Tontu, encourages the reader to see how the adult judgement is defensive and closed, lacking kindness, while Hilda remains open-hearted. She is aware that all creatures have basic needs and concerns herself with Tontu's comfort, firstly seeing that he has to sit on the floor, and then later in the narrative that he might be cold or hungry.

Another way in which tensions concerning knowledge and learning are emphasised in *Hilda* is through the Sparrow Scouts' system of earning badges. Hilda's mother, Johanna, recounts her own memories of being a member and reminisces about how many badges she earned, as though this measure of success is related to the pleasure of taking part. Hilda becomes distracted and despite her good intentions, her work to earn badges is hampered by her involvement with Tontu. When she realises time is running out, she wants to succeed to please her mother. An extended montage from page 36 to 39 elaborates on Hilda's work on several projects with the purpose of achieving specific badges. The sequence evidences her labour and shows a commitment to and understanding of the Sparrow Scouts' measure of progress. Her independent work is terminated by the caveat in the Scout handbook which requires some adult supervision of the projects for a badge to be awarded. The protracted degree to which the comic illustrates Hilda's work on the project, her engagement and her efforts focalises the narrative from her point of view, exacerbating the feeling of disappointment when she realises it has all been for nothing. Through the frame of adult rules for success, Hilda has failed. Nevertheless, the reader has witnessed her work and her self-motivation inspired by genuine interest, creating a sense of achievement, of satisfaction, and of personal success. This serves to make the injustice of her failure, that she does not receive any badges at the award ceremony, seem even stronger and yet, simultaneously, less important; we all know she did the work and succeeded and therefore does not need a badge to prove it. The energy and the act of doing are, through this sequence, emphasised as a reward in and of itself.

In opposition to childrens' curiosity, adults' erroneous ideas and judgements are equally evident in the narrative of *Aquicorn Cove*. The tragic loss of his wife to the water drives Lana's father to move him and his daughter away from their home by the sea. Whilst relocating to a more controlled, safe, human place appeases his fears, it consequently takes them away from their family connections and the traditions of fishing and working in connection with the ocean, and it also distances Lana from her aunt and community.

Her father wants to restrict her relationship with the sea to keep Lana safe. Aunt Mae and her sister, Lana's mother, are rather depicted as having a relationship with the sea which is more experiential and therefore open; they do not show fear in the storm, but rather affinity, solidarity: it is part of the life they live. In the flashback sequences, we also see the mother's curiosity and openness towards the natural world (Figures 2 and 4). Lana's behaviour towards the baby Aquicorn is further paralleled by the actions, shown in flashback, of Lana's Aunt Mae when she also meets the Aquicorns for the first time. It is openness, rather than prejudice, which is able to lead to change and solutions.

Both comics promote curiosity and the notion of knowing enough so that you see how much you don't know. Thus, they advocate bravery in trusting oneself to tackle the unknown, even to the extent of challenging and confronting adult authority. Hilda, despite seeing everyone else turning away, is confident enough in her abilities to confront the mystery of the evicted Nisse, and when she comes face to face with the Black Hound, she looks it in the eye and does not run. In contrast, Lana's object of fear is emotional rather than literal, since she has to face the dramatic storm on the ocean while remembering that it was in just such a storm that her mother lost her life. In order to rescue Aunt Mae from the same fate as her mother, she must trust her own knowledge of, and solidarity with, the sea and all the creatures it contains. Lana and Hilda are characters inspired by their emotional relationships with nonhuman characters to the extent that they make choices to act in ecologically conscientious ways, upon their own initiative, and to take an empowered, antagonistic stance as concerned eco-citizens. Comics which model such proactive behaviour, and which engage with complex, reflective consideration of interactions, offer an important and inspiring reading experience. As Massey and Bradford argue, books which contain interwoven, confrontational, or multiple perspectives offer the potential for enriching reading and furthering discourse. Differences of ideology or expectation are inevitable, but offering children the experience of reading and enjoying works that demonstrate the »rifts and tensions in the broader domain of environmentalism« (124) is a means for safely practicing and developing open negotiation skills which are inevitably going to be important capabilities of the eco-citizens of the future.

The very concrete connections between O'Neill's *Aquicorn Cove* and issues effecting New Zealand bind the story within a literal framework of environmentalist concerns despite the fantastical creatures in the narrative. Human interactions with nature and the impact of our choices are at the very heart of the comic. Pearson's *Hilda and the Black Hound* equally encourages action and conscious decision making in young people, even at the cost of going against adult advice. Both Pearson and O'Neill have confidence in their young readers, trusting that they are able to face the difficult, complex, confrontational aspects in their narratives with »care, solidarity, curiosity, and knowledge« (Heggen et al., 397). Through main characters who model this same openness and willingness to

negotiate, difference need not be feared but rather invited, and children can bravely make their own decisions, take their own actions and embody lived eco-citizenship as a continual process of learning and change, as an endless potential for growth.

This article is an outcome of the COMICS project funded by the European Research Council (ERC) under the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme (Grant agreement No. [758502]).

Bibliography

Adkins, Brent: Deleuze and Guattari's A Thousand Plateaus. A Critical Introduction and Guide. Edinburgh: University Press, 2015.

Alaimo, Stacy: Bodily Natures Science, Environment, and the Material Self. Bloomington: Indiana University Press, 2010.

Alverson, Brigid: Graphic Novelist Katie O'Neill Talks Tea Dragons. In: SLJ School Library Journal. <https://www.slj.com/?detailStory=katie-oneill-talks-tea-dragons>. 25 Oct. 2017. Accessed 29 Feb. 2020.

Mautner, Chris: ›I Wanted a Character Who Was Very Positive‹ An Interview with Luke Pearson. In: The Comics Journal. <http://www.tcj.com/i-wanted-a-character-who-was-very-positive-an-interview-with-luke-pearson/>. 19 Sept. 2014. Accessed 29 Feb. 2020.

Hartup, Willard W.: The Peer Context In Middle Childhood. In: Development During Middle Childhood: The Years From Six to Twelve. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK216783/>. Ed. W A Collins. DC: National Academies Press (US), 1984.

Dobson, Andrew: Citizenship and the Environment. Oxford Univ. Press, 2003.

Freestone, Margaret, & J. Mitchell O'Toole: Reminiscence Spike in Reading Recall between the Ages of 8–11. The Influence of Early Memories on Attitudes and Actions. In: Cogent Education 3(1) 2016. <https://www.cogentoa.com/article/10.1080/2331186X.2016.1161099>. Accessed 29 Feb. 2020.

Hayles, N. Katherine: How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. Univ. of Chicago Press, 1999.

Heggen, Marianne Presthus, Barbara Maria Sageidet, Nina Goga, Liv Torunn Grindheim, Veronica Bergan, Inger Wallem Krempig, Tove Aagnes Utsi, and Anne Myklebust Lynngård: Children as Eco-Citizens? In: Nordic Studies in Science Education 15(4) (2019), p. 87–402.

Joseph, Michael: Seeing the Visible Book. How Graphic Novels Resist Reading. In: Children's Literature Association Quarterly 37(4) (2012), p. 454–67.

Lassén-Seger, Maria: Adventures into Otherness. Child Metamorphs in Late Twentieth-Century Children's Literature. Åbo: Akademi University Press, 2006.

Lister, Ruth. Why Citizenship Where, When and How Children? In: Theoretical Inquiries in Law 8(2) (2007).

Martín-Arnal, Lorena A., José A. León, Paul van den Broek, and Ricardo Olmos: Understanding Comics. A Comparison between Children and Adults through a Coherence/Incoherence Paradigm in an Eye-Tracking Study. In: Psicología Educativa, 25(2) (2019), p. 127–37.

Massey, Geraldine, and Clare Bradford: Children As Ecocitizens. Ecocriticism and Environmental Texts. In: Contemporary Children's Literature and Film. Ed. Kerry Mallan and Clare Bradford. Hampshire: Macmillan Education UK, 2011, p. 109–26.

O'Neill, Katie (W/A): Aquicorn Cove. Portland, OR: Oni Press, 2018.

Pearson, Luke (W/A): Hilda and the Black Hound. London: Flying Eye Books, 2017.

Postema, Barbara: Following the Pictures. Wordless Comics for Children. In: Journal of Graphic Novels and Comics 5 (3) (2014), p. 311–322.

Smolderen, Thierry: The Origins of Comics from William Hogarth to Winsor McCay. Jacjson, MS: Univ. of Mississipp Pressi, 2014.

Vint, Sherryl: Bodies of Tomorrow. Technology, Subjectivity, Science Fiction. Univ. of Toronto Press, 2007.

Table of Figures

Fig. 1: Dedication To Environmentalism (O'Neill 1).

Fig. 2: Footprints And Flashback (O'Neill 16–17).

Fig. 3: Facing Fear Head-on (Pearson [47] (excerpt).

Fig. 4: Loving Luminescence (O'Neill 22–23).

Fig. 5: Showing Impolite Concern (Pearson [7] excerpt).

1] This term is taken from the author's biography within the book. Although a broad term, in publishing it frequently covers the middle childhood age range.

2] Furthering Deleuze and Guttari's philosophical interpretation of the biological rhizome, the term encompasses culturally structured heterogeneous connections which might be multiple, simultaneous, non-binary, non-hierarchical, and non-chronological (Adkins, 22–33).

3] Importantly, use of panel size and focus seems to be related to genre. Barbara Postema's analysis of David Wiesner's picture book *Flotsam* (2006) finds that in his work, in which the focus is on the wonder of nature rather than the construction of narrative, an opposite use of panels and rhythms can be noticed; where smaller panels drive momentum, having »the more prosaic role of creating narrative«, larger images and landscapes cause the reader to pause, »to pore over and spend time« (Postema, 319–20).

4] These creatures are called *nisse* in Danish and Norwegian or *tomte* in Swedish (*tomtenisse* in Finish). For clarity in this paper, I will use Nisse to refer to the collective (the species) and Tontu to refer specifically to the character.

5] Tontu, sitting by the campfire, states: »We're not invisible/In every home there's a lot of wasted space« (Pearson [14]).

CL□SURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Nach dem Kollaps

Pflanzliches Aufbegehren in Frauke Bergers *Grün*

Christina Becher (Köln)

»Wir sprechen kaum von ihnen und vergessen ihre Namen. […] Sie sind kosmisches Ornament, unwesentlicher Farbtupfer am Rande unseres kognitiven Feldes.« Diese prägnante Zusammenfassung zur Wahrnehmung von Pflanzen von Emanuele Coccia (15) schlägt sich gesellschaftlich und akademisch nieder;[1] mit der Einführung des Begriffs ›Plant Blindness‹ wird ihm Rechnung getragen: Die Biolog_innen James H. Wandersee und Elisabeth E. Schussler fassen darunter folgende Kennzeichen zusammen: die Unfähigkeit, Pflanzen in ihrer eigenen Umgebung wahrzunehmen, das Verkennen der Bedeutung von Pflanzen für die Biosphäre und ihrer ästhetischen und biologischen Besonderheiten sowie die anthropozentrische Annahme, Pflanzen seien den Tieren untergeordnet (vgl. Wandersee/Schussler 1999, 82). Als wahrnehmungspsychologische Ursachen hierfür führen sie unter anderem an, dass ein geringes Allgemeinwissen über Pflanzen, deren relative Immobilität und ein enges chromatische Spektrum – grüne Pflanzen inmitten grüner Pflanzen – zu ihrem Übersehen beitragen. Und vor allem werden sie für gewöhnlich nicht als Gefahr für Leib und Leben wahrgenommen, und ein unabsichtlicher Kontakt mit Pflanzen kann ohne größere Konsequenzen ignoriert werden (vgl. Wandersee/Schussler 2001, 5).

Ganz anders verhält es sich hingegen mit der vegetabilen Seuche in Frauke Bergers Debüt, dem Comic *Grün*, der 2018 beziehungsweise 2019 in zwei Bänden erschienen ist (GI und GII). Pflanzlichkeit nimmt in *Grün* viele Formen an und jede ist mit eigener *agency* versehen: Das Vegetabile widersetzt sich einer Verortung in der Sphäre der ›Natur‹, kritisiert Gen-Experimente an Pflanzen und die Ausbeutung eines Planeten durch seine Bewohner_innen und begehrt gegen diese auf, indem es ihre Körper verändert und einer Metamorphose unterzieht.

Der Comic präsentiert zunächst jedoch eine Dichotomie von Natur und Kultur, die sich im Laufe der Erzählung als eine scheinbare entpuppt und die aus mehreren Richtungen dekonstruiert wird. Natur und Kultur bilden eben keine Gegensätze, sondern sind im Gegenteil eng verwoben und können nicht isoliert betrachtet werden – auf den Punkt bringen lässt

sich dies begrifflich mit der »Ausformung historisch wandelbarer und geopolitisch unterschiedlicher« *naturecultures* (Harrasser, 584). Gemeint ist, »dass ›Natur‹ zu verschiedenen Zeiten und an verschiedenen Orten unterschiedlich konzeptionalisiert und (wissenschaftlich) angeeignet oder anderweitig ›gebraucht‹ wird, was wiederum Rückkopplungseffekte in der stofflichen Welt erzeugt« (Harrasser, 584). Ich argumentiere, dass *Grün* diese Perspektive prominent setzt und mittels zweier Figurentypen konstruiert: Einerseits präsentiert der Comic zahlreiche Grenzgänger_innen zwischen Natur und Kultur aus Mythologie und Aberglauben, darunter Alraunen, Harpyien und Blattmasken, andererseits enthält das heterogene Figurenensemble daneben so genannte ›Hybriden‹, die nicht statisch gesetzt, sondern im Text durch eine ›Verpflanzlichung‹ anthropomorpher Figuren erst entwickelt werden. Es handelt sich hier um Figuren, die eine hybridisierende Verwandlung ›am eigenen Leib‹ erfahren und an denen die pflanzliche *agency* körperlich sichtbar wird. Der Text verweist in diesen Fällen nicht auf kulturhistorisch tradierte Muster, sondern präsentiert die maskierten ›Hybriden‹ als selbstreferenziell: Die Masken der ›Hybriden‹ verbergen nichts Dahinterliegendes, sie bieten keine kulturgeschichtliche Referenz zu einem Dahinter an und verweisen damit nur auf sich selbst. Die Analyse orientiert sich daran, wie der Comic *Grün* seine medienspezifischen Darstellungsmöglichkeiten nutzt, um *naturecultures* zu gestalten: Zum Beispiel lassen Panelsequenzen die Entstehung der Hybriden prozessual nachvollziehen, ihre ›lebenden Masken‹ verbildlichen ihre Selbstreferenzialität, die Farbgebung von Hintergrund und Figuren ist semantisch aufgeladen und materielle Kleinstelemente der Umwelt, die so genannten Phagen, sind mit *agency* versehen und nehmen Einfluss auf die Erzählung.

Eine Parabel auf das geologische Zeitalter des Menschen

Der Planet Haan, »einst das blühende Handelszentrum unseres Sonnensystems«, ist durch die extensive Ausbeutung der Bodenschätze und einen Krieg beinahe unbewohnbar geworden. Das »hochtechnologische[] Zeitalter[]« fand ein abruptes Ende (GI, 8f.) und die verbliebenen Bewohner_innen versuchen, in kleinen Selbstversorgungsgemeinschaften zu überleben. Die größte Gefahr geht jedoch von einer Seuche aus, die »jegliche pflanzliche Form« befällt und »Jagd auf alles Leben« macht (GI, 14).

Zu Beginn des ersten Kapitels sehen wir, wie der trockene, sandfarbene Boden aufbricht und grüne Ranken hervorschlängeln – offenbar in für Pflanzen ungewohnt hoher Geschwindigkeit, wie anhand der beiden nackten Füße zu erkennen ist, die von den Ranken verfolgt werden. Eine Untersicht innerhalb dieser nullokularisierten *moment-to-moment*-Panelsequenz zeigt, dass sich die dornenbewehrten Ranken dem ungeschützten Fuß nähern, doch in der nächsten *action-to-action*-Folge mit einer energischen Bewegung eines Wanderstocks zurückgehalten werden können. Stock und Füße gehören zur Protagonistin Lis, einer Nomadin, die den

Wüstenring des Planeten durchwandert und dabei ein paar Verse vor sich her singt (vgl. GI, 12f.) – vermeintlich besteht also kein Grund zur Sorge, doch tatsächlich ist das Gegenteil der Fall: Die sich anschließenden Panels entlarven die vorangegangenen als extern fokalisiert und wechseln die Perspektive von einer Normal- zu einer Draufsicht; das Ausmaß der Bedrohung wird dadurch deutlich: Die Nomadin, die um ihre pflanzlichen Verfolger weiß, wird von einer wuchernden, wallenden Pflanzenmasse veingeholt, deren grüne Lebenskraft in der eher lebensfeindlich wirkenden gelblich-dürren Wüstengegend weder übersehen werden noch in Sicherheit wiegen kann (vgl. GI, 13f.) – dieser Comic bietet ›Plant Blindness‹ keine Grundlage, im Gegenteil: Das Vegetabile ist vielgestaltig und omnipräsent – wenn nicht gerade bildlich im Panel zu sehen, dann doch immer als hintergründige Bedrohung für das Leben der Bewohner_innen Haans.

Grün erzählt, orientiert am Stil der *ligne claire*,[2] die Geschichte der Nomadin Lis, die sich mit Lun, einer ›Hybriden‹[3] anfreundet. Beide treffen auf den aus algenartigen Blättern bestehenden ›Ältesten‹, der Lis bezichtigt, die Schuld am Ausbruch der pflanzlichen Seuche zu tragen, die den Planeten heimsucht. Er weiß: Überträger der Seuche sind seine Kinder, alraunenhafte Hybriden mit fehlerhaften ›Masken‹,[4] die er mit Mühe unter Kontrolle hält. Luns künstlich gefertigte Baumrindenmaske kann einen der kleinen Hybriden jedoch immunisieren. Der Plot bietet mit der Seuche, den Hybriden und dem ›Ältesten‹, der selbst kein Hybrid ist, eine Konstellation verschiedenartiger pflanzlicher *agencies*. Der Widerstand des ›Ältesten‹ droht zu brechen, sodass sich Lis und Lun auf die Suche nach einem Gegenmittel machen. Schon einmal konnte die Seuche erfolgreich eingedämmt werden, also suchen sie nach Informationen über dieses historische Ereignis; als Ursache werden Gen-Experimente am Saatgut vermutet. Der ehemals prächtige Bannwald[5] in der Mitte des Wüstenrings hatte die Seuche nach ihrem ersten Ausbruch in Schach halten können. Nachdem sich die Bodenschätze des Planeten allerdings erschöpft hatten, begannen die Nomad_innen mit der Rodung des Bannwalds, um das wertvolle Holz zu verkaufen. Weil Lis als Anführerin Befehl dazu gegeben hatte, um ökonomische Sicherheit für ihren Stamm zu gewinnen, hat sie den erneuten Ausbruch zu verantworten. Eine analeptische Panelsequenz zeigt, dass auch Lun zu diesen Nomad_innen gehörte, bis sich die Seuche ihres Körpers bemächtigte – es kam zur Hybridisierung. Lis und Lun stoßen schließlich auf Informationen über ein Gegenmittel, das durch so genannte Phagen gewonnen und transportiert werden kann. Diese werden großflächig auf dem befallenen Gebiet aufgebracht, doch mittlerweile ist der Widerstand des ›Ältesten‹ gebrochen: Lis rodet als *ultima ratio* den befallenen Hauptstamm des Pflanzenwesens und durchlebt dabei selbst eine Metamorphose, die sie zu einer Hybriden macht. Die letzten Bewohner_innen verlassen den völlig zerstörten Planeten und Lis bleibt allein zurück.

Damit sind die wichtigsten Handlungsstränge des komplex konstruierten Comics zusammengefasst. Obwohl es in dieser Science Fiction-Geschichte[6] von unterschiedlichen Lebensformen nur so wimmelt, so präsentiert sie sich doch als eine Erzählung über das Anthropozän,[7] das heißt als eine Parabel auf das ›Zeitalter des Menschen‹, dessen Beginn

festgelegt wird auf die Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts, als sich mit der rasch ansteigenden Weltbevölkerung auch die industrielle Produktion beschleunigt, der Gebrauch von landwirtschaftlichen Düngemitteln intensiviert wird und die Entwicklung von Atombomben beginnt (vgl. Subramanian). Unter einer ökokritischen Perspektive behandelt der Comic von ältesten landwirtschaftlichen Techniken bis hin zu Biotechnologien ein breites Themenspektrum. Das Vegetabile wirkt dabei indexikalisch: Vielgestaltige pflanzliche *agency* breitet sich dort aus, wo genetische Saatgutexperimente durchgeführt, dem Planeten alle Bodenschätze genommen und durch großflächige Waldrodungen die Desertifikation weiter Teile der Planetenoberfläche vorangetrieben wurden.

Shades of Green: Eine Farbe für Gartenbau und *vegetal violence*

Wie bereits skizziert, wird die pflanzliche Seuche in *Grün* als eine anschwellende Bedrohung für die Nomadin Lis eingeführt. Das Grün der Pflanzen findet kein farbliches Äquivalent in der beinahe monochromen, wüstengelben Umgebung. Nachdem

Abb. 1: Eine Siedlung innerhalb des Wüstenrings ist von der Seuche umzingelt (GI, 18f.).

Lis der sie verfolgenden Pflanzenmasse entkommen und hinter dem Palisadenzaun einer Siedlung Unterschlupf finden kann, kulminiert das Bedrohungsszenario in einem *double page spread* (Abb. 1), das, die Farbopposition weiterführend, die akute Gefahr durch die einkesselnden Pflanzen auf die Spitze treibt. Ganz entschieden werden hier die Pflanzen, über deren Ursprung wir noch nichts wissen, und die Wüstenbewohner_innen einander nicht nur dichotom, sondern gar antagonistisch gegenübergestellt, wodurch eine strikte Trennung von ›Kultur‹ und ›Natur‹ imaginiert wird: Innerhalb dieses dichotomen Verständnisses gehören Pflanzen als Nicht-Menschen und Objekte zur Natur, Menschen und ihre gesellschaftlichen und politischen Ordnungen bilden hingegen den Bereich der Kultur (vgl. Engelns, 28). Die Zeltsiedlung bietet Wohnraum wie auch ein Schwimmbecken und beherbergt sogar einige domestizierte Tiere. Die wilde Flora bedrängt den Kulturraum, die beiden Sphären sind bildlich hart durch den Zaun voneinander abgegrenzt. Auf *discours*-Ebene[8] inszeniert der Comic ein Aufeinandertreffen der Bereiche als unmögliches Ereignis, da mit einem letalen Ausgang für Figuren des Kulturraums zu rechnen ist.

Wir haben es hier nicht mit einer passiven, duldenden Natur zu tun, sondern mit sich schnell fortbewegenden Ausläufern einer alles Leben vertilgenden pflanzlichen Mutation. Die schiere Pflanzenmasse wirkt erdrückend und doch sind zahlreiche vegetabile Formen ausgearbeitet: Längliche, biegsame Röhren, Fangarme, tropfenförmige, gerundete Ausläufer und um ein Millionenfaches vergrößerte Pollenformen ballen sich zusammen. Die Nomadin Lis redet auf ihrer Flucht die Ausläufer an – ein Indiz dafür, dass sie der pflanzlichen Seuche *agency* zuschreibt: »Entschuldigt mich… / …aber heute kriegt ihr mich noch nicht« (GI, 13). Die *agency* der Pflanzen ist ein graphisches Äquivalent zu der von Joela Jacobs ausgearbeiteten *vegetal violence*, eine Spielart literarischer *phytopoetics*, »a poetic engagement with plants in literature and moments in which plants take on literary or cultural agency themselves«, die der Comic einer rein ornamentalen Verwendung entgegengesetzt (Jacobs, 1). Die Darstellung von *vegetal violence*, wie sie unter anderem in früher[9] wie auch in postmoderner Science Fiction-Literatur zu finden ist, widerspricht der Annahme, Pflanzen seien passiv und statisch und seien, taxonomisch ausgedrückt, auf das ›Pflanzenreich‹ begrenzt: »[When] violent plants tak[e] over the planet to undo the destructions of human technology in an imagined future, the vegetal appears as a threat to the human way of life because it shows that they share in the same material basis« (Jacobs, 13). *Grün* stehen als Comic andere Darstellungsmöglichkeiten als der Literatur zur Verfügung: Die *vegetal violence* der Seuche wird ausschließlich bildlich dargestellt, der Text bietet keine sprachlichen Beschreibungen der vegetabilen Bedrohung und der ihr innewohnenden Gewalt an. Mit Sprache ist der Seuche nicht beizukommen, das menschliche Kommunikationsmittel versagt. Das nicht-menschliche Vegetabile erscheint als etwas dem Menschen

radikal Fremdes. Die *agency* der pflanzlichen Seuche kommt dabei einem kritischen Kommentar zur Ausbeutung des Planeten Haan gleich: Im Laufe des *discours* erfahren wir, dass vermutlich Saatgutexperimente die Seuche verursacht haben (vgl. GII, 40) und dass sie zum zweiten Mal entfesselt wurde, weil ein Wald aus ökonomischen Gründen gerodet wurde (vgl. GII, 19f.). Sie ist lesbar als eine Kritik an moralisch unbegrenzter Forschung, einer rein ökonomischen Bewertung von Umwelt und der irreversiblen Ausbeutung des Planeten und bietet damit einen ökokritischen Blick auf das Anthropozän an.

Donna Harway[10] hinterfragt Dualismen wie Natur und Kultur, Körper und Geist, Tier und Mensch, Organismus und Maschine, die lange tief in den Natur- und Geisteswissenschaften verwurzelt waren – »[they] are all in question ideologically« (Haraway 1991 [1985], 163) – und schlägt stattdessen das Konzept der *natureculture*s vor. An die Stelle voneinander getrennter Sphären treten dabei Kollektive aus menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren, die in ihrer wechselseitigen Bedingtheit nie ausschließlich künstlich oder natürlich sind. Auch *Grün* stellt den Dualismus von Natur und Kultur infrage, indem der Text ihn zunächst aufruft, im Laufe des *discours* aber mehrfach unterläuft, zum Beispiel durch die pflanzliche Seuche, die sich nicht eindeutig einem der beiden Bereiche zuordnen lässt. Die Seuche als etwas scheinbar Natürliches entspringt aus dem Ruder gelaufener Experimente. Statt den menschlichen Bewohner_innen Haans durch Ernteteigerungen zum Vorteil zu gereichen, wendet sich das Vegetabile gegen sie. Ausdruck finden die *natureculture*-Relationen einzelner Akteure zu einander im Comic *Grün* nicht nur in der Sprache, sondern vor allem auch auf bildlicher Ebene, in der über Farbäquivalenzen oder Komplementärfarben und Perspektivwechsel Verbindungen im Kollektiv der menschlichen und nicht-menschlichen Akteure hergestellt werden.

Donna Haraway spricht davon, dass nach der Abkehr von einer Dichotomie und bei genauem Hinsehen das auf Trennung basierende Konzept implodiert (vgl. Haraway 2003, 18). *Grün* führt diese Implosion überall dort vor, wo man versucht, Pflanzen oder Figuren einem der beiden Bereiche zuzuordnen. Es bleiben *natureculture*s, die auf die »impossibility of separating domains« verweisen (van der Tuin, 269). Diese Perspektive bildet die Grundlage für das Paradigma des Material Ecocriticism, das später als Rahmen für die Figurenanalysen dienen wird.

Die Farbe Grün steht in Frauke Bergers Comic nicht nur im Zusammenhang mit der *vegetal violence* der Seuche, sondern begegnet auch bei anderen Arten von Pflanzlichkeit, die Teil kulturell geformter Umwelt sind. Abseits des blassgelben, von Krieg, Abholzung und daraus resultierender Desertifikation gezeichneten Wüstenrings des Planeten ranken sich Grüntöne entlang der Sandschollenrisse bis in die Tiefe, wo sich die ›Tiefgärten‹ Haans erstrecken. Dort unten wird Landwirtschaft betrieben, Pflanzen werden kultiviert und man trifft auf schwebende Plantagen (vgl. GI, 42–45).

Das *double page spread* (Abb. 2), das in Kapitel 2 »Die Tiefgärten« einführt,[11] setzt Figuren, Schriftrollen, Kulturpflanzen und schwebende Felder plakativ miteinander in Beziehung; alles ist durch Ranken und Luftwurzeln verbunden. Hier werden *naturecultures* bildlich umgesetzt und leiten in die folgende Handlung über. Vor einem ebenmäßigen dunkelgrünen Hintergrund ohne Raumtiefe sind Figuren, Felder, Ranken und Wurzeln in ihrer Materialität gleich stark ausgearbeitet und verweisen auf die Interdependenzen von Umwelt und den sie mitgestaltenden Organismen.

Abb. 2: Hybriden, Flachfische und Nomad_innen tummeln sich zwischen Luftwurzeln und schwebenden Plantagen im Reich des ›Ältesten‹ (GI, 40).

Naturecultures und Material Ecocriticism: Phagen als Umweltakteure lesen

Für die anschließenden Untersuchungen, die kulturhistorische Diskurse und körperlich-materielle Dynamiken anhand der Figuren in *Grün* gleichermaßen berücksichtigen, bietet sich als Rahmen das kulturwissenschaftliche Paradigma des Material Ecocriticism an: Dieser gehört zu den Neuen Materialismen, die den Linguistic Turn abgelöst haben und den Blick von der ausschließlichen Untersuchung von Sprache und Diskurs auch auf die Materialität der Welt lenken. Gleichzeitig geschieht dies im Gefolge des Ecocriticism, der, ursprünglich innerhalb der Literaturwissenschaften entwickelt, die Interdependenzen von Mensch und Umwelt in den Blick nimmt. Als hybrides Medium, dem bildliche Darstellung und Text zur Verfügung stehen, verschaltet der Comic Materialität – das Comicbuch als Träger von Struktur und Form der sprachlichen und bildlichen Zeichen – und Diskurs – sprachlich und bildlich ›geäußertes‹ Wissen im Zusammenhang mit *naturecultures*-Gefügen – auf besondere Weise miteinander.

Unter der Prämisse alles umspannender *naturecultures* betrachtet der Material Ecocriticism,[12] entwickelt in den 2010er Jahren, nicht nur Diskurse und symbolische Bedeutungen von ›Dingen‹, sondern untersucht auch deren stoffliche Beschaffenheit und wie diese im Zusammenspiel mit anderen Materialitäten interagiert. Auf diese Weise wird eine nicht-anthropozentrische Perspektive geschärft. Serpil Oppermann schreibt: »Material ecocriticism invites us to rethink the traditional idea that storytelling is an exclusively human practice and that humans are the only species able to spin yarns and to make history« (Oppermann 2016, 89). Ferner sollen auch die tradierten, ideologisch fragwürdigen Dualismen nicht übernommen werden. Neue Konzepte, ähnlich wie Haraways *naturecultures*, nehmen diese Dualismen integrativ statt oppositionell auf, zum Beispiel mit dem Begriff der *bodily natures*, welche »intimately engaged« sind »with material agencies in a hybrid mix to belie merely discursive categorizations« (Oppermann 2016, 93).[13]

Wissenschaftsgeschichtlich leitet sich der Material Ecocriticism her vom Material Turn, der die Kritik des vorangegangenen Poststrukturalismus »an Machtstrukturen, die in der Naturalisierung von gesellschaftlichen Kategorien eingeschrieben sind« übernimmt, sie aber um die Untersuchung der Eigenschaften von Materie erweitert, um »Einsichten in die Beziehung von Natur und Kultur und v.a. in die Position des Menschen in seiner natürlichen Umwelt« zu gewinnen (Grewe-Volpp, 48f.). Die daraus hervorgehenden ›Neuen Materialismen‹ verabschieden die bis dahin vorherrschende Annahme, Materie (*matter*) sei »fixed, passive, and inert« (Oppermann 2016, 90). Daneben nimmt der Material Ecocriticism Bezug auf ein weiteres kulturwissenschaftliches Paradigma: den Ecocriticism.[14] In den Literaturwissenschaften entwickelt, hat er ökologische Zusammenhänge und ihre kulturellen Niederschläge zum Gegenstand. Der *umbrella term* versammelt seit Ende des 20. Jahrhunderts eine Vielzahl von Ansätzen, Methoden und Merkmalen, die größtenteils unter einer politischen Ausrichtung Mensch-Umwelt-Beziehungsgefüge untersuchen (vgl. Bühler 2016, 27).

»[The] material ecocriticism's articulation of the relational interplay between the human and the nonhuman realms, between the ecological and the social« (Oppermann 2016, 93) hilft zu verstehen, wie selbst Kleinstelemente wie die Phagen im Comic *Grün* als Akteure Einfluss auf die *naturcultures* nehmen, in die sie eingebettet sind. Mit besonderer Baumflüssigkeit gefüllte Phagen werden von den beiden Protagonistinnen Lis und Lun als Mittel gegen die den Planeten heimsuchende Seuche identifiziert. Sie erinnern nicht nur namentlich, sondern auch bildlich an so genannte Bakteriophagen oder Viren (Abb. 3): Sie bestehen aus einem kristallförmigen ›Kopf‹ und einem Unterteil, mit dem sie zunächst an den Wurzeln des Bannwalds haften, um dort »Baumsaft« (GII, 54) aufzunehmen und zu speichern. Nachdem die Phagen geerntet und über dem verseuchten Gebiet abgeworfen wurden, heften sie sich ebenso an die Ausläufer der vegetabilen Seuche, bohren sich ein, geben den Baumsaft ab und machen sie auf diese Weise unschädlich.

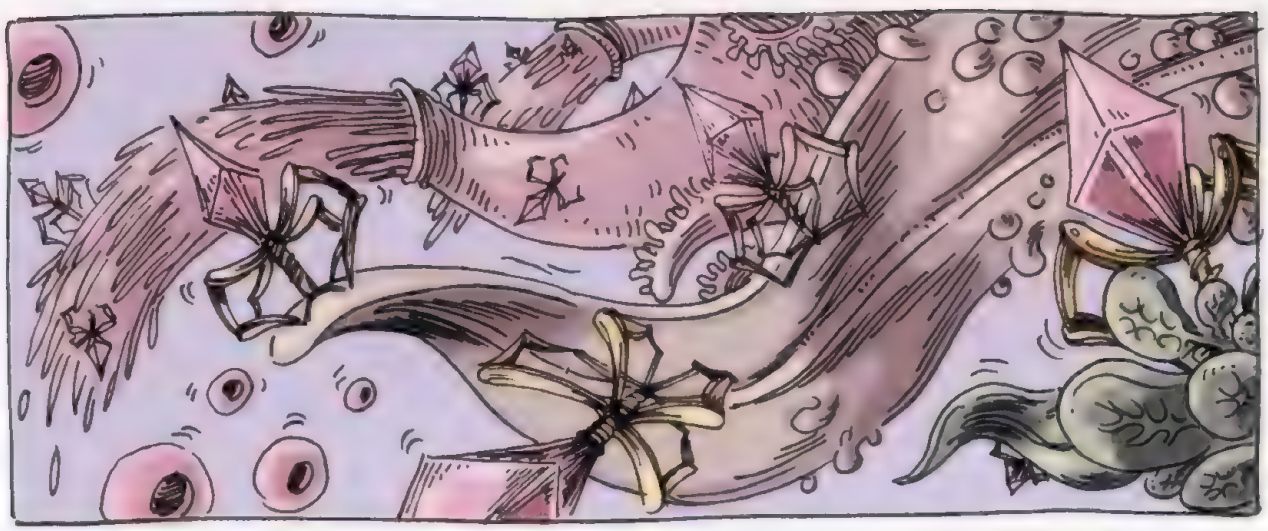


Abb. 3: Mit Baumsaft gefüllte Phagen, die sich mit ihrem metallischen Unterbau an die Pflanzenteile der Seuche heften (GII, 56).

In der dunklen Umgebung der Bannwaldwurzeln leuchten die ›Köpfe‹ der Phagen blassrosa und man erkennt die Flüssigkeit innerhalb der kristallinen Form (vgl. GII, 54). An der Planetenoberfläche im Einsatz, offenbaren sie einen kräftigen Magentaton – die Komplementärfarbe zum Grün der Seuche (Abb. 3). Eine *action-to-action*-Panelsequenz zeigt, wie die Phagen abgeworfen werden und, begleitet durch das mehrfach wiederholte *sound word* »FLIRR«, zielsicher auf die wallende Seuche zurauschen. Dort heften sie sich mit ihrem goldenen, scheinbar metallischen Unterbau aus vier insektenhaft anmutenden Beinen an die Pflanzenteile (Abb. 3) und bohren sich jeweils mit ihrem zentralen Dorn, der über ein Schraubgewinde verfügt, in das vegetabile Material, begleitet vom *sound word* »RRRRR«, dargestellt in einem Panel mit mikroskopischer Perspektive (GII, 54). Millionenfach, so scheint es, dringen sie unter »PLOP«, »PLING« und »FLING« in die wuchernde Masse, sodass man am Ende des Angriffs von deren Grün nichts mehr auch nur erahnen kann, sondern alles ins Magenta der Phagen getaucht ist. Die um ein Millionenfaches kleineren Vorbilder für diese Darstellung sind Bakteriophagen: Damit werden Viren bezeichnet, die Bakterien und Archaebakterien infizieren, um sie als Wirtsorganismen für die eigene Vermehrung zu benutzen. Sie bestehen »aus einem Kopf- und einem Schwanzteil […], letzterer dient zur Anheftung der Bakteriophagen an die Bakterienmembran« (Schwarz), ebenso heften sich die Phagen in *Grün* an die pflanzliche Seuche. Mittels so genannter Phagentherapien können sich Mikrobiolog_innen diese Eigenschaften der Bakteriophagen zunutze machen, indem sie sie in der Humanmedizin zum Beispiel zur Bekämpfung multiresistenter Bakterien einsetzen. Für den Menschen selbst besteht dabei keine Gefahr, denn die entsprechenden Viren greifen ausschließlich Bakterien an (vgl. Heymann). Ebenso sind die Phagen in *Grün* ungefährlich

für die Bewohner_innen Haans und tragen im Gegenteil zur Eindämmung der Seuche bei. Trotzdem legt der Comic eine ambivalente Lesart der Phagen nahe: Nach ihrem Einsatz hat sich das Farbspektrum des Planeten vollkommen verändert. Wo vorher ein breites Grünspektrum von der Seuche über die kultivierten Pflanzen bis zu den Hybriden reichte, leuchtet der Planet nun vollständig in der Komplementärfarbe Magenta. Der erschöpfte Planet wirkt giftig und unwirtlich und wird schließlich von den verbliebenen Bewohner_innen verlassen (vgl. GII, 65–68). Ein einfaches binäres Werturteil von böser Pflanzenseuche und heilbringendem Phagen-Gegengift trifft also keineswegs zu.

Auch lassen sich die Phagen ebenso wenig wie die Seuche entweder dem Bereich der Natur oder dem der Kultur zuordnen: Wir erfahren, dass sie Ergebnis von Versuchen sind, ein Heilmittel zu finden, und zur Gewinnung des Baumsafts produziert wurden (vgl. GII, 54f.). Ihre bildlichen Vorlagen, die Bakteriophagen, sind keine Lebewesen: Sie bestehen aus einer DNA-Sequenz, die von der aus Kopf und Schwanzteil bestehenden Struktur transportiert wird. Zur Vermehrung sind sie auf Wirtszellen angewiesen. Ob es sich bei den Phagen in *Grün* mit ihren kristallinen Köpfen und den Untersätzen aus Metall um Lebewesen oder um Bionik-Produkte handelt, bleibt offen. Sie können jedenfalls nicht sprechen und scheinen zunächst kaum über eigene aktive Bewegungstätigkeit zu verfügen, doch nach dem Abwurf streben sie wie gepolt auf ihr Ziel zu. Ihre zerstörerische Kraft ergibt sich nicht etwa durch ihre Größe, sondern durch ihre Anzahl, sodass die Pflanzen nach den zahllosen Einbohrungen schier zerplatzen. Die Phagen dämmen die vegetabile Seuche zwar ein, doch der Planet ist nach ihrem Einsatz vollends unbewohnbar geworden. Indem sie sich einer eindeutigen topologisch-semantischen Deutung entziehen, thematisieren sie die komplexen Zusammenhänge von *naturecultures* und zeigen, dass »Materie so konzipiert [ist], dass sie aktiv und untrennbar in kulturelle Prozesse eingebunden ist« (Grewe-Volpp, 48). Neben den anthropomorphen Figuren sind es die Phagen wie auch das Vegetabile, die im Comic diese Verwobenheit indizieren, die auch »the more-than-human, other-than-human, inhuman« (Haraway 2015, 160) einschließt.

Grenzgänge in Mythologie und Aberglauben: Harpyien, Alraunen, Blattmasken

Auf dem fiktiven Planeten Haan wimmelt es nur so von unterschiedlichen Lebensformen; unter diesen bevölkern auch Harpyien die Diegese. Die Protagonistinnen Lis und Lun treffen auf die in Horsten lebenden Vogelwesen und müssen diplomatisches Geschick aufbringen, um sich ihrer Hilfe bei der Suche nach dem Gegenmittel zu versichern.

Die Harpyien haben ein rosafarbenes Gefieder, ihre Schultern und Brust sind jeweils mit Rüstungselementen versehen und ihr menschliches Gesicht ist teilweise durch einen Helm geschützt, der in einem stilisierten Schnabel mündet (vgl. GII, 52). Durch ihre Gesichter ver-

weisen die Harpyien im Comic nicht auf die Vogelart *Harpia harpyja*, sondern auf mythologische Vogelwesen: Harpyien sind in der griechischen Mythologie als weibliche Ungeheuer bekannt. Sie, »die nirgendwo detailliert beschrieben werden, sind Personifikationen der dämonischen Kräfte von Stürmen und werden immer als geflügelte Frauen dargestellt« (Bremmer, Sp. 166). Neben dem Sturm als Naturgewalt geben sie, je nach kulturhistorischer Tradition, auch menschlichen Lastern ein Gesicht: »In den antiken Kommentaren zur Aeneis werden die Harpyien [...] überwiegend allegorisch abstrahierend und verflachend als Verkörperungen menschlicher Laster wie Geiz, Habgier, Raub und Gefräßigkeit gedeutet« (Hartmann, 290). In *Grün* sind die Harpyien zwar nicht mit äußeren Geschlechtsmerkmalen ausgestattet, doch das ungefiederte Gesicht rückt sie eindeutig in die Nähe der mythologischen Personifikationen der Stürme, womit sie ein Grenzgängertum zwischen den Elementen und den Menschen mit ihren Lastern verkörpern.

Neben den Harpyien als Mischwesen aus Mensch und Vogel präsentiert der Comic zwei Arten pflanzlicher ›Hybriden‹: Lis und Lun werden durch einen Zusammenstoß mit der pflanzlichen Seuche hybridisiert, auf sie beide wird später zurückzukommen sein. Daneben schlummern in den Tiefgärten zahlreiche kleinere Hybriden, die der ›Älteste‹ als seine Kinder bezeichnet und die er zum Schutz des Planeten sediert hat, da sie die Seuche übertragen. Über ihre Entstehung ist nicht viel bekannt, wohl aber ist die Rede von einer Geburt (vgl. GI, 52). Physiognomisch erinnern diese Hybridkinder sehr stark an Alraunen, deren magische Wirkung in Volks- und Aberglauben überliefert wird.

Die dreiteilige *moment-to-moment*-Panelsequenz (Abb. 4) zeigt in Normalsicht vor einem ockerfarbenen Hintergrund, wie ein Hybridkind von den grünen, algenartigen Armen des ›Ältesten‹ festgehalten wird und mit einer neuen, von Lun gefertigten ›Maske‹ versehen, langsam aus dem induzierten Schlaf erwacht. Orange-brauner Schleim, der die Wesen während ihrer Sedierung in tropfenförmigen Blasen umgibt, tropft langsam ab und gibt den

Abb. 4: Ein Hybridkind mit neuer Maske in den Algenarmen des ›Ältesten‹ (GI, 53).

Blick frei auf den grünen Schopf, der aus fünf belaubten Zweigen besteht, und den hellen Körper mit braunen Sprenkeln. Ikonisch ist die Anatomie angelehnt an die anthropomorphe Beschreibung von Alraunenpflanzen: Der botanische Name der Alraune bezeichnet eine Gattung der Nachtschattengewächse, zu denen auch die ›Gemeine Alraune‹ *Mandragora officinarum* gehört. Sie zeichnet sich durch einen krautartigen Wuchs aus, hat kurzstielige Blätter und grünlich-weiße, glockenförmige Blüten, aus denen sich tomatengroße gelbe Beeren entwickeln. Ihr bemerkenswertester Pflanzenteil befindet sich allerdings unter der Erde: Ihre Wurzel ist ca. 60–90 Zentimeter lang, bis zu vier Zentimeter dick und sie ist gabelig gespalten (vgl. Spektrum.de). Diese Ähnlichkeit zur menschlichen Anatomie wird auch in *Grün* aufgerufen: Das dritte Panel, bei dem der braune Schleim beinahe vollständig abgetropft ist, zeigt ein wurzelförmiges Wesen mit einem blättrigen Haarschopf, einem kleinen Bäuchlein und vier Extremitäten. Das Erwachen des kleinen Hybriden ruft Assoziationen an eine Geburtsszene hervor: Seine Geschwister hängen dicht an dicht in mit braunem Schleim gefüllten Tropfen. Sie sind in einer Höhle im Reich des ›Ältesten‹ untergebracht, die einem Uterus gleicht (vgl. GI, 49f.) und die damit die weibliche Konnotation von Schwangerschaft und Geburt unterläuft. Das herausgelöste alraunenhafte Wesen und beginnt sich zu regen, was daran abzulesen ist, dass sich seine Arme in der Panelsequenz anheben und ausstrecken (Abb. 4). Auch darüber hinaus legt der Text eine besondere Geburtsszene nahe, nämlich die der magischen Alraunenpflanze: Der ›Älteste‹ warnt Lun, nachdem er den Hybriden aus seiner Ruheposition gelöst hat: »Beeil dich, der Kleine wird nicht lange so liegen bleiben« (GI, 53). Angespielt wird hier auf den ›Schrei der Alraune‹, der laut Aberglauben für die ausgrabende Person tödlich sei. Er erschwert das Ernten der Wurzeln zur magischen Verwendung erheblich, was dazu führt, dass »[n]ahezu jede Geschichte über die Alraunen […] auf das Problem des Ausgrabens« eingeht (Bühler 2009, 144): Viele der Überlieferungen teilen den Kern, dass Alraunen dort wüchsen, wo der Urin oder Samen eines Gehenkten in die Erde gefallen sei; daher stammt auch der Alternativname ›Galgenmännlein‹. Habe man eine Pflanze entdeckt, so lockere man die Erde darum herum, verschließe sich selbst die Ohren und binde die Pflanze stattdessen an einen schwarzen Hund, den man mit einem Leckerbissen dazu bewege, die Pflanze samt Wurzel herauszuziehen. Der Tod des Hundes wird dabei in Kauf genommen. Eine solche Ernte sei entweder wegen des von der Pflanze ausgestoßenen Schreis tödlich oder, je nach Textvariante, weil sie ein Opfer fordere (vgl. Lang, 145; Bühler 2009, 142f.). Erstrebenswert ist sie dennoch, weil der europäische Aberglauben – obwohl die Pflanze selbst vor allem im Mittelmeerraum und im Nahen Osten zu finden und zunächst mit Blick auf ihre medizinische Verwendung bekannt ist – den Besitz der magischen Alraune mit Reichtum assoziiert. Auf diese Weise wird sie zu einer schillernden Grenzgängerin: »Die anthropomorphe Beschreibung [der Wurzel, C.B.] macht diese zum einen hinsichtlich […] ihrer Gestalt dem Menschen ähnlich, zum anderen bleibt sie aber ein nicht-menschlicher Bestandteil einer Pflanze« (Bühler 2009, 141).

Der Comic spielt bei dieser Darstellung mit seinem Potential als hybrides Medium und thematisiert einerseits sprachlich den Diskurs um den Schrei der magischen Alraune – es wird davor gewarnt, doch letztendlich erwacht das kleine Wesen ohne eine durch *sound words* oder Sprechblasen verdeutliche Lautäußerung. Andererseits verweisen die Panels ikonisch auf die Beschreibungen der gabelig gespaltenen Alraunenwurzel, deren Form an die menschliche Anatomie denken lässt. Die Materialität der in *Grün* mit einer Maske versehenen Alraune als diskursiv geformte Grenzgängerin kommt zur Darstellung und thematisiert das »Verhältnis von Mensch und Pflanze, von natürlicher und künstlicher Schöpfung, von arkanem und öffentlichem Wissen« (Bühler 2013, 65).

Es lohnt sich, diese Masken – auf den ersten Blick Kulturgüter – etwas näher zu betrachten. Die Semantiken, die an Masken geknüpft sind, stehen gemeinhin in Spannungsfeldern von »Identität und Rolle, Selbstentwurf und soziale[r] Interaktion, Selbstdarstellung und Verstellung« (Schmitz-Emans, 7). Hinter den Masken der Hybriden in *Grün* verbirgt sich jedoch kein Gesicht, es geht also nicht darum, dass hinter ihnen etwas versteckt wird oder sie ein Gegenüber täuschen sollen. Die Masken selbst ›bilden‹ gewissermaßen das Gesicht. Aufschluss darüber gibt Lun, wenn sie die Masken gleichsetzt mit einem angeborenen Gesicht: »…aber das einzige Problem sind doch die kaputten Masken, nicht wahr? / Ich hätte das nötige Werkzeug da. […] Ich hatte immerhin ein kleines Prothesengeschäft in den Rohrwäldern. / Die Dinger sind nicht so unzerstörbar, wie man meinen mag… / …und nicht jeder ist mit dem Gesicht zufrieden, mit dem er geboren wurde…« (GI, 52). Maske und Gesicht verschmelzen hier;[15] die Masken dienen nicht zur Verstellung oder Verhüllung. Monika Schmitz-Emans schreibt: »Dass auch Tiere ›Masken‹ haben können […], wie denn überhaupt der Begriff auch auf Angeborenes beziehbar ist, entkoppelt das Bild der Maske vom Verdacht der Verstellung.« Weiterhin zieht sie den Eintrag ›Maske‹ im Deutschen Wörterbuch von Jacob und Wilhelm Grimm heran: »Als Synonym für ›Gesicht‹ steht ›Maske‹ zudem auch gerade dort, wo es nichts zu verhüllen gibt, nämlich als Name für steinerne Menschengesichter in der Baukunst« (Schmitz-Emans, 10).[16] Hierunter fallen zum Beispiel die als ›Blattmasken‹ bekannten architektonischen Zierformen, die im Englischen *Green Man* oder *foliated head* genannt werden. Schon in vorchristlicher Zeit symbolisieren sie »the union of humanity and the vegetable world« (Anderson, 14), architektonische Beispiele lassen sich von der Antike über das Mittelalter vor allem in der englischen Gotik nachweisen und später wird die ornamentale Bildsprache vom Jugendstil wiederentdeckt. Zu finden sind die Blattmasken an Kapitellen und Konsolen, häufig nehmen sie die Funktion einen Schlusssteins ein (vgl. Keller). Die Schriftstellerin Anne Duden knüpft poetologische Überlegungen an das Beobachten von Blattmasken in englischen Kathedralen, die sie wie folgt beschreibt: »Der Kopf des *Green Man* hat auszuschlagen begonnen, er trägt Laub statt Haupt- oder Barthaaren; Stirn- und Wangenmuskeln sind Wurzeln, die in durch die Haut tretende Aststränge übergehen und an denen sich im Freien die wohlgeformten Blätter entfaltet haben. […] Sehr häufig streckt er die Zunge heraus« (Duden, 86). *Grün* enthält zwei Panels, die solche Blattmasken zeigen, und zwar als Inhalt von Lun zugeordneten Sprechblasen (Abb. 5):

Abb. 5: Lun als ›Blattmaske‹ innerhalb einer Sprechblase; zu sehen ist auch ihre weiße Rindenmaske (GI, 46).

Der hybriden Begleiterin von Lis ist das Kommentieren durch bebilderte Sprechblasen[17] vorbehalten: Neben ihren Dialoganteilen durch mit Text gefüllte Sprechblasen – die im Übrigen eine andere Form haben: Rechtecke mit abgerundeten Kanten ohne eine schwarze Umrandung – finden sich zwei Panels, in denen das jeweilige Geschehen durch ihr Gesicht als Blattmaske nonverbal kommentiert wird (vgl. GI, 46; GII, 42). In der ersten Szene übergibt sie Lis dem ›Ältesten‹ und begleitet dies durch einen verschmitzten Gesichts- beziehungsweise Maskenausdruck; in der zweiten beschafft sie eine Verkleidung für sich und ihre Begleiter_innen, um sich unerkannt[18] Eintritt zum Harpyienhorst zu verschaffen. In den Sprechblasen ist Luns Rindenmaske zu sehen, die beweglich ihren jeweiligen Gesichtsausdruck widerspiegelt, indem sich Mund- und Augenpartien verändern. Sie streckt eine Blattzunge heraus, was in ihren anderen Paneldarstellungen nicht geschieht. Ihr nicht gendermarkierter Kopf und das Haar bestehen aus »Pflanzenteile[n]« und sind ebenfalls zu sehen (GII, 33). Der Dorn der Sprechblasen weist jeweils in Luns Richtung. Wie auch der *Green Man* ist Lun eine Grenzgängerin zwischen Natur und Kultur; die Blattmasken im Comic verweisen bildlich auf die kunstgeschichtliche Tradition. Die Sprechblase wird hier paradoxerweise zur nonverbalen Kommunikation genutzt und deutet, da sie nur der Hybriden Lun zur Verfügung steht, auf deren komplexen Status innerhalb der Diegese. Es wird mit der Konvention gebrochen, dass Sprechblasen Träger der sprachlichen Kommunikation im Medium Comic sind. In diesem Konventionsbruch findet die Selbstreferentialität der maskierten Hybriden einen weiteren Ausdruck.

Dynamische Entwicklung von *naturecultures* auf der Figurenebene

Anders als die Figuren, die Bezüge zu Harpyien, Alraunen und Blattmasken herstellen, wurzeln die Figuren der Protagonistinnen nicht in Darstellungen von kulturgeschichtlich bekannten Grenzgänger_innen, sondern vollziehen *naturecultures* ›am eigenen Körper‹, nachdem sie der vegetabilen Seuche zum Opfer fallen. In einer *vegetal violence* ausstellenden Panelsequenz wird Luns Verwandlung analeptisch erzählt (Abb. 6):

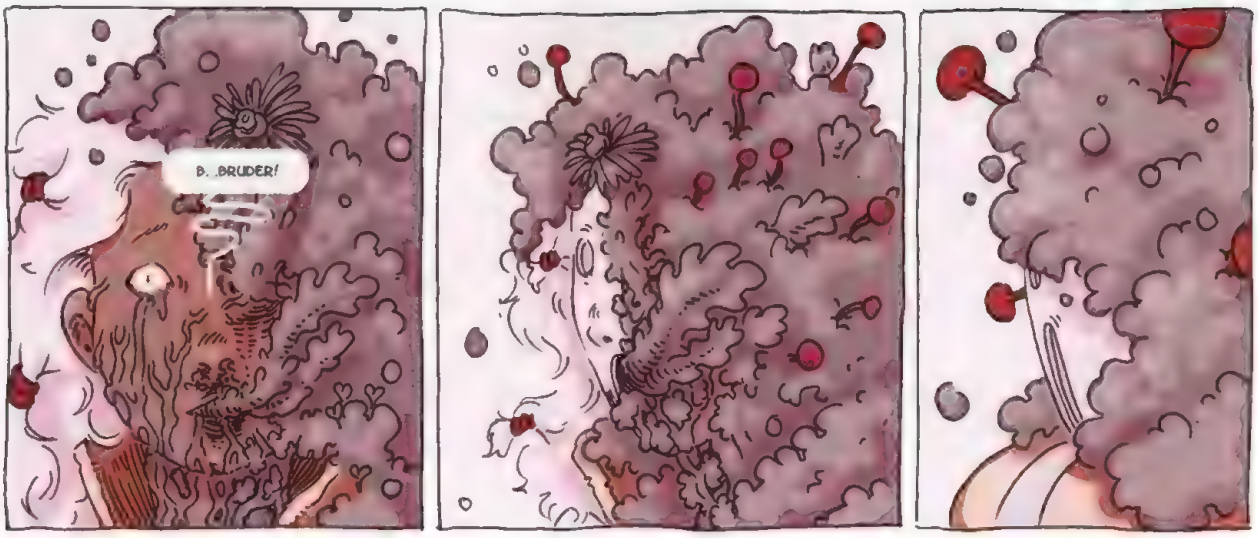


Abb. 6: Rückblende: Lun, früher eine Nomadin wie Lis, wird durch die Seuche hybridisiert; *vegetal violence* kommt zur Darstellung (GII, 18).

Die entsprechenden Seiten sind eingefärbt durch einen entsättigten Magentaton, der die Analepse markiert; das Grün der Seuche wie auch der pflanzlichen Körperteile Luns im rechten Panel (Abb. 6) erscheint eher als ein Grau-Braun und ursprünglich weiße Farbflächen wie die Haare des Nomadenkinds und der Palisadenzaun erscheinen leicht rosafarben und stellen eine farbliche Verbindung zum Zustand des Planeten nach dem Phageneinsatz her.

Das Nomadenkind Lun spielt im Wüstenring, wo ihr Stamm gerade den Bannwaldbestand rodet. Sie wird von der Seuche eingeholt und drei in sich abgeschlossene Panels zeigen in einer *moment-to-moment*-Sequenz, wie sich ihr Kopf durch die Verpflanzlichung verändert. Das erste Panel zeigt Luns Kopf in einer Frontalansicht: Ihre linke Gesichtshälfte ist vollständig von Pflanzenmasse überwallt, vegetabile Formen wie eine Blüte sind darin angedeutet, aus dem Mund quillt Pflanzliches, grüne Adern zeichnen sich auf ihrem Hals und ihrer rechten Gesichtshälfte ab und statt einer klaren Tränenflüssigkeit fließt grüner Pflanzensaft aus ihrem rechten Auge, dessen Pupille verkleinert ist. Der abwesende Blick korrespondiert mit dem Ruf nach ihrem Bruder, der als »B…Bruder!« ungläubig und zaghaft daherkommt. Die Verwandlung schreitet scheinbar schnell voran: Im zweiten Panel der Sequenz hat sich Luns Kopf nach rechts gedreht und ist im Halbprofil zu sehen. Die Pflanzenmasse hat nun beinahe den ganzen Kopf überwuchert, zu sehen sind nur noch ein kleiner Teil der hellen Haare, deren Frisur durch rote Perlen geschmückt ist. Diese roten Perlen finden sich nach der Verwandlung in den Pflanzenteilen wieder, die Luns neue ›Haare‹ bilden, und stehen wie rote Staubblätter einer Pflanzenblüte von ihrem Kopf ab. Der rechte Teil des Gesichts hat sich maskenhaft versteift, das starre rechte Auge hat sich in ein Loch innerhalb dieser Maske verwandelt. Im dritten Panel ist die Verwandlung abgeschlossen: Luns Kopf erscheint im Profil, das Gesicht ist vollständig zu einer weißen Maske geworden, von

der man eine Augen- und die Mundöffnung sehen kann. Darüber und darum herum wallt pflanzliches ›Haar‹, das nun gleichmäßig grün erscheint und nicht mehr die organischen Formen der Seuche zeigt. Rote Staubblätter ragen daraus hervor.

Gezeigt wird eine Verwandlung, die gewaltsam über einen Kinderkörper hereinbricht. Einen starken Kontrast zur Dynamik des Prozesses bilden die drei gleich großen, klar voneinander abgegrenzten Panels, die den Kopf über eine regelmäßige Drehung vom Portrait über ein Halbprofil zum Profil abbilden. Das Gezeigte wird nicht durch einen Blocktext oder Figurensprache begleitet; der Prozess wird zu keinem Zeitpunkt der Erzählung durch sprachliche Erläuterungen ergänzt. Der Ausruf »B…Bruder!« des ersten Panels der Sequenz verweist noch auf das menschliche Verwandtschaftskonzept von Geschwistern, doch verstummt Lun während der Verwandlung. Ihre Familie wird außer in dieser analeptischen Binnenerzählung nicht mehr thematisiert und verschwindet mit dem Hybridstatus.

In Anlehnung an Markus Engelns lässt sich konstatieren, dass *Grün* »Natur und Kultur miteinander vermisch[t] und dabei den Figurenkörper als Austragungsort dieses Konflikts setz[t]« (Engelns, 32). Der Comic bietet hier keine ikonischen Verweise auf andere kulturhistorische Figuren an, sondern imaginiert diese vermischende Metamorphose als eine beispiellose, die sich am Körper der Figur materialisiert. Körperliche Identitäten sind hier nicht festgeschrieben, sondern zerfließen, gehen ineinander über und machen sichtbar, dass sie in *natureculture*-Dynamiken eingebunden sind. Der hybride Körper illustriert, was Stacy Alaimo mit ihrem Konzept der *bodily natures* aufzeigt: Der Begriff erfasst »the interconnections, interchanges, and transits between human bodies and nonhuman natures. By attending to the material interconnections between the human and the more-than-human world, it may be possible to conjure an ethics lurking in an idiomatic definition of *matter*« (Alaimo, 2).[19]

Die besprochene Panelsequenz (Abb. 6) zeigt, dass sich das Gesicht der Nomadin in eine Maske verwandelt, die innerhalb der Diegese auch als solche bezeichnet wird; es verbirgt sich kein anderes Gesicht dahinter. Wie stehen diese Masken[20] der Hybriden mit ihrer Verkörperung von *natureculture*-Dynamiken in Verbindung? Mit Ole Frahm lassen sich die Masken in *Grün* als »lebendige Masken« (Frahm, 51) beschreiben: Sie verbergen kein lebendes Dahinter, sondern sind selbst lebend. Sogar augenfällig wird dies an den ›Gesichtsausdrücken‹ der Masken, die sich je nach Gefühlsregung der Hybriden verändern.

Donna Haraway versucht, »mit Doppelbegriffen, die Gegensätzliches symmetrisch beinhalten und mit eingängigen Bildern zu operieren« (Harrasser, 585), so auch mit dem Begriff der *natureculture*s. Ich argumentiere, dass ein solches Konzept im Comic *Grün* bildlich umgesetzt wird durch die »lebendigen Masken« der Hybriden. »Die lebendigen Masken werden nicht getan, sie tun« (Frahm, 51). In *Grün* sind es »lebendige Masken«, die einem abstrakten ›*doing natureculture*s‹ ein Bild geben. Präsentiert werden sie innerhalb der Diegese als beispiellos, anders als die Figuren, die eindeutig Anleihen in der Kulturgeschichte machen. Die »lebendigen Masken« in *Grün* sind damit selbstreferentiell.

Auch die Protagonistin Lis wird am Ende der Erzählung hybridisiert: Nachdem sie den Hauptstamm des ›Ältesten‹ gefällt hat, ist sie selbst zu einer neuen Art Hybride geworden, »das erste gelungene Bannwald-Exemplar« (GII, 64). Wie die veränderte Planetenoberfläche lässt auch ihr Körper die Farbe Grün jedoch vollständig vermissen – sie ist eine pflanzliche Hybride ohne Chlorophyll (Abb. 7).

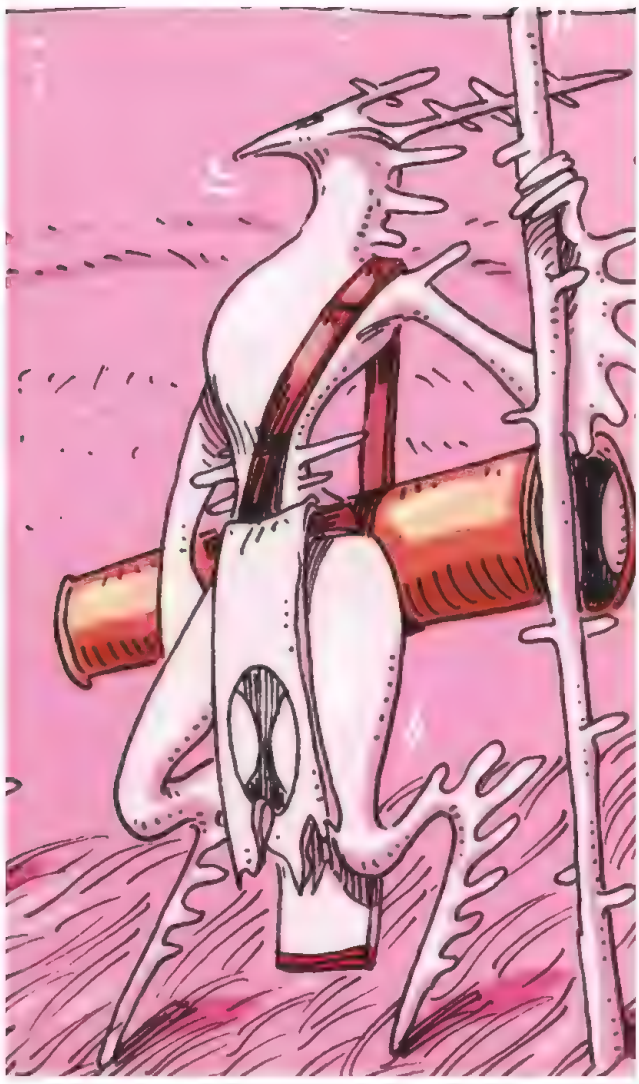


Abb. 7: Lis bleibt am Ende von Band II allein auf dem Planeten Haan zurück (GII, 67).

Lis neuer Körper weist eine völlig andere Anatomie auf als der von Lun. Er ist weiß wie das Holz des Bannwalds, das in sie eingegangen ist, und erinnert nur noch entfernt an den menschlichen Körperbau. Ihr spitz zulaufender Kopf ist mit einer Art Geweih bewehrt, an Nacken, Schulter, Hüfte, Unterarmen und Bocksbeinen haben sich weiße Fortsätze gebildet. Augenscheinlich rücken die animalischen Attribute sie eher in die Nähe von Tieren denn in die von Pflanzen. Der Körper ist lediglich von einem Lendenschurz bedeckt und über ihre Brust und linke Schulter verläuft ein Gurt, an dem ihre röhrenförmige Waffenaufbewahrung befestigt ist. In aufrechter Haltung bleibt Lis allein auf dem Planeten Haan zurück. Mehrere Blocktexte am Ende des Comics geben Auskunft darüber, dass die Seuche durch die Phagen erfolgreich bekämpft werden konnte, doch »[d]ieser Planet ist erschöpft« und endgültig unbewohnbar geworden (GII, 68). Die letzten Überlebenden verlassen Haan mit unbekanntem Ziel. Die erläuternden Blocktexte sind aus zwei Gründen besonders bemerkenswert: Erstens hat sich die Fokalisierung geändert: Wo zuvor noch die Protagonistin Lis das Geschehen kommentiert hat, ist es nun die Hybride Lun, aus deren Perspektive die letzten Blicke auf den Planeten Haan geworfen werden. Eine Entsprechung findet dieser Wechsel in den Covergestaltungen der beiden Bände: Band I zeigt Lis, der zweite Band hingegen zeigt die Hybride Lun mit ihrem Nomadinnengesicht, ihre Maske lüftend. Zweitens unterstreicht der Fokalisierungswechsel die größer werdende Entfernung

zum ehemaligen Heimatplaneten Haan, der unter der Ausbeutung der Bodenschätze, des Kriegs und der Seuche kollabiert ist. Reflektiert wird der Wechsel parallel im Farbschema: Wo vorher ein breites Grünspektrum von der Seuche über die kultivierten Pflanzen bis zu den Hybriden reichte, leuchtet der Planet nach dem Einsatz der Phagen in der Komplementärfarbe Magenta (Abb. 7), die eine lebensfeindliche Umgebung markiert. Selbst der neue Körper der Hybriden Lis enthält kein Grün. Dieses fiktionale Ende mit der Flucht der meisten Überlebenden gemahnt vor dem Hintergrund der gegenwärtigen Klimakrise und den Risiken des Anthropozäns daran, dass uns neben der Erde gerade kein Plan(et) B zur Verfügung steht.

Fazit: *Sense of place* oder *sense of planet*?

»Es wird Zeit, das Paradies zu verlassen und sich ein neues zu suchen. Irgendwo zwischen den Sternen« (GII, 68). So beschließt Luns Erzählstimme den Comic *Grün*. Der *sense of planet* entpuppt sich spätestens an dieser Stelle als ein lokal gedachter *sense of place* – dieser bezieht sich auf einen Ort, den man verlassen kann, um anderswo zu leben (vgl. Heise). Als ein Comic über das Anthropozän und darüber hinaus schafft *Grün* es, trotz dieses letzten Drehs ein Bewusstsein zu etablieren für die vielfältigen Verbindungen und Beziehungen zwischen menschlichen und nicht-menschlichen *agencies* und deren Einbettung in *natureculture*s. Dies geschieht durch die ausgestellte pflanzliche *agency*, die in Form von vegetabiler Seuche, kultivierten Pflanzen und den Hybridfiguren ›Plant Blindness‹ die Stirn bietet. Der Comic nutzt die vielgestaltige *agency* des Pflanzlichen, um ökokritisch auf die Probleme hinzuweisen, die durch das Anthropozän auf unserem Planeten entstehen. Als Ursachen für das Ende des fiktiven Planeten Haan werden großflächige Rodungen von Baumbestand und daraus resultierende Desertifikation, Biotechnologien wie genetisch verändertes Saatgut, Manipulation von Viren und mehr angeführt.

Verfolgt man die ›grüne Spur‹ des Vegetabilen weiter, so trifft man auf *natureculture*-Zusammenhänge, die einerseits mitgestaltet werden durch Figuren, die auf Natur-Kultur-Diskurse aus Mythologie und Aberglauben verweisen: Harpyien, Alraunen und Blattmasken. Andererseits werden hybride Körper zur dynamischen Leinwand für *natureculture*s, wenn sie sich materiell verändern und menschliche mit nicht-menschlichen Elementen in sich verbinden. Durch die Phagen werden diese Zusammenhänge wortwörtlich bis ins Kleinste ausbuchstabiert. Der Comic bietet dabei als Medium, das Text und Bild vereint, besondere Möglichkeiten für die Darstellung von *natureculture*s: Die Farbspektren und damit verbundenen Semantiken sind bedeutungstragend in *Grün*. An kulturhistorische Diskurse kann angedockt werden, indem auf entsprechende Darstellungen aus der Kunstgeschichte ikonisch verwiesen wird. Andererseits bieten Panelsequenzen die Möglichkeit,

Transformationen von Figuren Schritt für Schritt nachzuvollziehen. Materialität und Diskurs im Zusammenhang umspannender *naturecultures* werden gleichermaßen thematisiert und gemahnen an die die prekäre Situation Haans und damit parabelhaft auf die Erde im Zeitalter des Anthropozäns.

Bibliografie

Alaimo, Stacy: Bodily Natures. Science, Environment, and the Material Self. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press, 2010.

Anderson, William: Green Man. The Archetype of our Oneness with the Earth. London/San Francisco: HarperCollins, 1990.

Berger, Frauke: Grün, Bd. I. Bielefeld: Splitter, 2018.

Berger, Frauke: Grün, Bd. II. Bielefeld: Splitter, 2019.

Bremmer, Jan: Harpyien. In: Der Neue Pauly. Enzyklopädie der Antike. Hg. v. Hubert Cancik und Helmuth Schneider. Stuttgart: J. B. Metzler, 1998, Bd. V, Sp. 166.

Bühler, Benjamin: Botanik. In: Literatur und Wissen. Ein interdisziplinäres Handbuch. Hg. v. Roland Borgards u. a. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler, 2013, S. 64–69.

Bühler, Benjamin: Ecocriticism. Grundlagen – Theorien – Interpretationen. Stuttgart: J. B. Metzler, 2016.

Bühler, Benjamin: Mandragora. In: Benjamin Bühler und Stefan Rieger: Das Wuchern der Pflanzen. Ein Florilegium des Wissens. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2009, S. 141–154.

Coccia, Emanuele: Die Wurzeln der Welt. Eine Philosophie der Pflanzen. Aus dem Französischen von Elsbeth Ranke. München: dtv 2020.

Döblin, Alfred: Berge Meere und Giganten. Frankfurt am Main: Fischer Klassik, 2013 [1924].

Duden, Anne: Unter einem Dach. In: Dies.: Zungengewahrsam. Kleine Schriften zur Poetik und zur Kunst. Köln: Kiepenheuer & Witsch, 1999, S. 75–90.

Engelns, Markus: Der Gott aus der Petrischale. Zur Dekonstruktion moderner Gesellschaften durch die experimentelle Vermittlung von Kultur und Natur in Superheldencomics. In: Comics & Naturwissenschaften. Hg. v. Clemens Heydenreich. Berlin: CH. A. Bachmann, 2019, S. 25–42.

Esselborn, Hans: Vom Unmöglichen zum Vorstellbaren. Zum Unterschied zwischen dem »Phantastischen« Genre und der »eigentlichen« Science Fiction. In: Lexikon der Science Fiction-Literatur seit 1900. Mit einem Blick auf Osteuropa. Hg. v. Christoph F. Lorenz. Frankfurt am Main u. a.: Peter Lang, 2017, S. 27–44.

Frahm, Ole: Genealogie des Holocaust. Art Spiegelmans MAUS. A Survivor's Tale. München: Wilhelm Fink, 2006.

Genette, Gérard: Die Erzählung. 3. Aufl. Stuttgart: W. Fink, 2010 [1994].

Glotfelty, Cheryll und Harold Fromm: The Ecocriticism Reader. Landmarks in Literary Ecology. Athens: The University of Georgia Press, 1996.

Grewe-Volpp, Christa: Ökofeminismus und Material Turn. In: Ecocriticism. Eine Einführung. Hg. v. Gabriele Dürbeck und Urte Stobbe. Köln u. a.: Böhlau, 2015, S. 44–56.

Grimm, Jacob und Wilhelm: Maske. In: Deutsches Wörterbuch. Leipzig: S. Hirzel, 1854ff., Bd. XII, Sp. 1702–1705.

Haraway, Donna: A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In: Dies.: Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature. New York: Routledge, 1991 [1985], S. 149–182.

Haraway, Donna: Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene: Making Kin. In: Environmental Humanities 6 (2015), S. 159–165.

Haraway, Donna: The Companion Species Manifesto. Dogs, People, and Significant Otherness. Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003.

Harrasser, Karin: Donna Haraway: Natur-Kulturen und die Faktizität der Figuration. In: Kultur. Theorien der Gegenwart. Hg. v. Stephan Moebius und Dirk Quadflieg. 2. Aufl. Wiesbaden: Springer, 2011 [2006], S. 580–594.

Hartmann, Sieglinde: Harpyie. In: Dämonen, Monster, Fabelwesen. Hg. v. Ulrich Müller. St. Gallen: UVK, 1999, S. 287–318.

Heise, Ursula K.: Sense of Place and Sense of Planet: The Environmental Imagination of the Global. Oxford: Oxford University Press, 2008.

Heymann, Julia: Phage kapert bakterielle Abwehr. In: Spektrum.de. https://www.spektrum.de/news/phage-kapert-bakterielle-abwehr/1185449. 27.02.2013. Letzter Zugriff am 30.01.2020.

Iovino, Serenella und Serpil Oppermann: Material Ecocriticism: Materiality, Agency, and Models of Narrativity. In: Ecozon@ 3.1 (2012), S. 75–91.

Jacobs, Joela: Phytopoetics: Upending the Passive Paradigm with Vegetal Violence and Eroticism. In: Catalyst: Feminism, Theory, Technoscience 5 (2019), S. 1–18.

Jacobs, Joela und Isabel Kranz: Einleitung: Das literarische Leben der Pflanzen: Poetiken des Botanischen. In: Literatur für Leser 40.2 (2017), S. 85–89.

Keller, Harald: Blattmaske. In: Reallexikon zur Deutschen Kunstgeschichte, Bd. II (1941), Sp. 867-874. In: RDK Labor. http://www.rdklabor.de/w/?oldid=88896. 24.10.2016. Letzter Zugriff am 29.01.2020.

Keupp, Jan: Die Gegenstandslosigkeit des Materiellen: Was den material turn zum Abtörner macht. In: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte. https://mittelalter.hypotheses.org/10617. 26.06.2017. Letzter Zugriff am 04.02.2020.

Kunz, Boris: Im grünen Bereich. Zeichnerin Frauke Berger im Titel-Interview. In: Titel Kulturmagazin. https://titel-kulturmagazin.net/2018/06/27/comic-zeichnerin-frauke-berger-im-titel-interview/?fbclid=IwAR3aL_n3wm7V0wbdduIKy_PlKHXxt8YG4isIPvakYNkIPtOOxs-53X_rTsM. 27.05.2018. Letzter Zugriff am 29.01.2020.

Lang, Andrew: Custom and Myth. London: Longmans, Green and Co., 1893.

McCloud, Scott: Understanding Comis. The Invisible Art. New York: HarperCollins, 1994.

Oppermann, Serpil: Material Ecocriticism. In: Gender – Nature. Hg. v. Iris van der Tuin. Farmington Hills, Michigan: Macmillan Reference/Gale, 2016, S. 89–102.

Oppemann, Serpil: Material Ecocriticism and the Creativity of Storied Matter. In: Frame 26.2 (2013), S. 55–69.

o. V.: Alraune. In: Spektrum.de. Lexikon der Biologie. https://www.spektrum.de/lexikon/biologie/alraune/2469. 1999. Letzter Zugriff am 07.02.2020.

Pickering, Andrew: Material Culture and the Dance of Agency. In: The Oxford Handbook of Material Culture Studies. Hg. v. Dan Hicks und Mary C. Beaudry. Oxford: Oxford University Press, 2018, S. 1-16. https://www-oxfordhandbooks-com.ezproxy1.library.arizona.edu/view/10.1093/oxfordhb/9780199218714.001.0001/oxfordhb-9780199218714-e-7?print=pdf. Letzter Zugriff am 06.02.2020.

Schmitz-Emans, Monika: Maske – Verhüllung oder Offenbarung? Einige Stichworte zur Semantik von Masken und Maskierungen. In: Masken. Hg. v. Kurt Röttgers und ders. Essen: Die Blaue Eule, 2009, S. 7–35.

Schwarz, Elisabeth: Bakteriophagen. In: Spektrum.de. Lexikon der Biologie. https://www.spektrum.de/lexikon/biologie/bakteriophagen/6895. 1999. Letzter Zugriff am 30.01.2020.

Stache, Christian: Kapitalismus und Naturzerstörung. Zur kritischen Theorie des gesellschaftlichen Naturverhältnisses. Opladen: Budrich UniPress, 2017.

Subramanian, Meera: Anthropocene Now: Influential Panel Votes to Recognize Earth's New Epoch. ›Atomic Age‹ Would Mark the Start of the Current Geologic Time Unit, if Proposal Receives Final Approval. In: Nature. https://www.nature.com/articles/d41586-019-01641-5. 21.05.2019. Letzter Zugriff am 29.01.2020.

van der Tuin, Iris: Naturecultures. In: Posthuman Glossary. Hg. v. Rosi Braidotti und Maria Hlavajova. London u. a.: Bloosmbury, 2018, S. 269–270.

Wandersee, James H. und Elisabeth E. Schussler: Preventing Plant Blindness. In: The American Biology Teacher 61.2 (1999), S. 82, 84 und 86.

Wandersee, James H. und Elisabeth E. Schussler: Toward a Theory of Plant Blindness. In: Plant Science Bulletin 47.1 (2001), S. 2–9.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Frauke Berger: Grün. Bd. I. Bielefeld: Splitter 2018, 18–19, Panel 1.

Abb. 2: Berger, Grün I, 2018, 40, Panel 1 (linke Hälfte von *double page spread*).

Abb. 3: Frauke Berger: Grün. Bd. II. Bielefeld: Splitter 2019, 56, Panel 3.

Abb. 4: Berger, Grün I, 2018, 53, Panels 3–5.

Abb. 5: Berger, Grün I, 2018, 46, Panel 5 (Detail).

Abb. 6: Berger, Grün II, 2019, 18, Panels 1–3.

Abb. 7: Berger, Grün II, 2019, 67, Panel 1 (Detail).

1] Für eine ausführlichere Skizze der akademischen Verhältnisse, hier am Beispiel von US-amerikanischen Biologie-Studierenden vgl. Wandersee/Schussler 2001, 2. Übersichtlich stellen Joela Jacobs und Isabel Kranz die gegenwärtige Lage der Plant Studies innerhalb der Geisteswissenschaften dar; vgl. Jacobs/Kranz.

2] Neben Stilähnlichkeiten in Bezug auf die *ligne claire* weist *Grün* auch Parallelen in der vegetabilen Bildsprache mit Moebius' *Arzach* (1975-1976) und dem *Edena*-Zyklus (1988-1997) auf. Zu Stilähnlichkeiten mit Moebius vgl. Kunz.

3] Die Namen der unterschiedlichen Lebensformen sind vom Text vorgegeben (vgl. GI, 32), darunter auch »Hybrid«. Ich übernehme diesen Begriff für Lun und andere Charaktere, aber ohne auf etwaige kulturwissenschaftsgeschichtliche Hybridisierungsdiskurse einzugehen. Die Hybriden entstehen, wenn Lebensformen der Seuche anheimfallen. Ihr Körper erlebt eine vegetabile Metamorphose, sodass sie später auf Sonnenlicht zur Photosynthese angewiesen sind.

4] Der Comic bietet keine Erklärung dafür an, warum die Masken der Hybridkinder »kaputt[]« sind (GI, 52). Die als ›Hybriden‹ geborenen Kinder – im Gegensatz zu älteren, später hybridisierten Lebensformen – scheinen die Seuche als Träger zu verbreiten. Dies kann durch die Masken aus Bannwaldholz (?) unterbunden werden.

5] In der Forstwirtschaft wird mit ›Bannwald‹ ein geschütztes Waldgebiet bezeichnet.

6] Mit dem Begriff ›Science Fiction‹ beziehe ich mich im Wesentlichen auf Hans Esselborns Definition, die er in Anlehnung an Darko Suvin folgendermaßen zusammenfasst: »Science Fiction ist ein narratives Ausspinnen des Möglichkeitsdenkens auf eine kohärente und konsequente Weise, die eine rationale Erklärung erfordert und ermöglicht. Ausgehend von einem neuen, meist zukünftigen prägenden Moment aus erfolgt eine Konstruktion von möglichen alternativen Welten, zukünftigen Gesellschaften und fremden Wesen, die sich von der empirischen Umgebung des Autors grundsätzlich unterscheiden, aber implizit auf sie zurückverweisen« (Esselborn, 33). *Grün* ist ein Science Fiction-Comic, der über das Anthropozän und darüber hinaus nachdenkt.

7] Durch einen Beschluss der Anthropocene Working Group im Mai 2019 wurde das Anthropozän offiziell als geologische Epoche anerkannt. Bis 2021 arbeitet die Forschungsgruppe an einem Zeitdiagramm, das auch den genauen Beginn des Anthropozäns festlegen soll. Vgl. dazu Subramanian.

8] Hier beziehe ich mich auf die erzähltheoretische Unterscheidung von Gérard Genette. Auf Ebene der *histoire* liegen schon zu Beginn des Comics *naturecultures* vor, wie die Rezipient_innen im Laufe des *discours* durch Rückblenden erfahren. Der *discours* inszeniert zu Beginn jedoch etwas anderes: Er führt den Leser_innen Natur und Kultur zunächst als oppositionell vor, dekonstruiert dies aber im Verlauf des Texts.

9] Joela Jacobs entwickelt den Begriff der *vegetal violence* anhand des experimentellen Science Fiction-Epos *Berge Meere und Giganten* von Alfred Döblin, das teils bemerkenswerte bildliche Parallelen in *Grün* findet: »Aus dem Randgebiet kam ein Riesenlager von Lebendigem [...] näher. [...] Bald war es ein Rasen, eine meilenweite tiefe Wiese, bald ein Wald über dem Meer, ein grünes Meergebirge, das vordrang. [...] Kilometerdick waren die Pflanzenschichten, die purpurn grün braun das Meer überschaukelten« (Döblin, 475 f.).

10] Ich beziehe mich in diesem Aufsatz ausschließlich auf das durch Donna Haraway ausgearbeitete Verständnis von *naturecultures*, Bruno Latour beschäftigt sich jedoch ebenfalls intensiv mit dem Zusammenfallen von Natur und Kultur. Siehe zu einer vergleichenden Betrachtung der Begriffsnutzung bei Haraway und Latour zum Beispiel das Kapitel »›Natureculture‹ in der postmodernen Philosophie Donna Haraways« bei Christian Stache: »Mit Bruno Latour verbindet Haraway eine besonders enge, wenn auch nicht gänzlich konfliktfreie wissenschaftspolitische und intellektuelle Verwandtschaft auf verschiedenen Ebenen. Beide haben die Arbeiten des jeweils anderen stark rezipiert, wie sich zum Beispiel an Rezensionen des einen von Monografien des jeweils anderen zeigt […]. Haraway adaptiert zum Beispiel die für ihre Arbeiten unentbehrlichen Begriffe Naturkultur und Akteur/Aktant von Latour« (Stache, 66f.). Auch Iris van der Tuin hält fest: »Both Haraway and Latour study how nature and culture as bounded domains and the natural and cultural beings within these domains come into being« (van der Tuin, 270).

11] Band I von *Grün* ist in die beiden Kapitel »Der Wüstenring« und »Die Tiefgärten« unterteilt, außerdem gibt es ein vorangestelltes Präludium, das monochrom in Brauntönen von der Ausbeutung des Planeten Haan erzählt. In Band II liegt keine Unterteilung in Kapitel vor.

12] Wie vermutlich jeder Paradigmenwechsel vollzieht sich auch der Material Turn nicht ohne Kritik. Gewarnt wird beispielsweise vor der »Gegenstandslosigkeit des Materiellen«: »Die exponentiell anwachsende Referenzliteratur« umfasse »weitaus mehr Meta-Texte zum Theoriedesign als auf Tiefe angelegte Objektstudien. Empirisch erforschbare Gegenstände dienen allenfalls als Illustrationsobjekte, die tatsächlich nur mit gedanklichen Fingerspitzen gestreift werden« (Keupp). Mit einem Blick auf den Plural ›Neue Materialismen‹ ist außerdem zu fragen, wie trennscharf diese voneinander unterschieden werden können: Bezweifeln lassen dies jedenfalls die beiden (!) Einträge zu »(Material) Ecocriticism« und »Ecomaterialism« im von Rosi Braidotti herausgegebenen *Posthuman Glossary* (2018). Bisweilen wird das Theoriedesign zudem in eine ausladende Metaphorik gekleidet, die sich von Aufsatz zu Aufsatz zu reproduzieren scheint. Die Verwendung der Metapher *storied matter*, die häufig zentral gesetzt wird in den Theorietexten zum Material Ecocriticism und auf das narrative Potential von Nicht-Menschlichem verweist, verleitet offenbar häufig zur Formulierung überfrachteter Sätze, die diese Metapher ›weiterspinnen‹ (vgl. Oppermann 2013; Iovino/Oppermann 2012). Fraglich ist zudem, wie viel Aussagekraft und Anwendbarkeit metaphorisch verklärter Wendungen wie *dance of agencies* noch innewohnt (vgl. Pickering).

13] Mit dem Begriff *bodily natures* bezieht sich Oppermann auf Stacy Alaimos *Bodily Natures: Science, Environment, and the Material Self* (2010): Alaimo geht darauf ein, was vom Ecofeminism kritisiert wird: »Since biology, like nature, has long been drafted to serve as the armory for racist, sexist, and heterosexist norms, it is crucial that feminists recast the norms, values, and assumptions that permeate this field« (Alaimo, 5). Ihr Ansatz führt jedoch nicht zu einer strengen Trennung von Natur und Kultur sowie von *sex* und *gender*, um zum Beispiel mit dem tradierten Kurzschluss von unterdrückter Natur/Frau und unterdrückender/m Kultur/Mann zu brechen. Stattdessen denkt sie Materialität radikal zu Ende: »Perhaps the only way to truly oust the twin ghosts of biology and nature is, paradoxically, to endow them with flesh, to allow them to materialize more fully, and to attend to their precise materializations« (Alaimo, 6). Das Ergebnis sind *bodily natures*.

14] Vgl. Glotfelty/Fromm für Grundlegendes zum Ecocriticism.

15] Zum Zusammenhang von Maske und Gesicht im Comic und in rezeptionsästhetischer Perspektive vgl. McCloud, 34–37.

16] Im Wörterbuch findet man als Bedeutung Nr. 7 von ›maske‹: »maske, in der baukunst, ein auf schluszsteinen von gewölbebogen angebrachtes menschengesicht« (Grimm, Sp. 1705).

17] Eines der letzten Panels (vgl. GII, 66) nutzt ebenfalls bebilderte Sprechblasen, um zu visualisieren, wer sich in den geschlossenen Archen befindet und bald den Planeten Haan verlassen wird. Eine Kommentarfunktion kann man hier jedoch nicht nachweisen.

18] Hier wird eine Maskierung vollzogen, mit der tatsächlich getäuscht werden soll.

19] Oppermann führt beispielhaft aus, wie weit eine solche Betrachtungsweise gehen könnte: »[A] corporeal self is bound together with other-than-human selves in co-constitutive relations. The bodily nature is a conglomerate of swarming microorganisms, such as anaerobes (bacteria that live in the gastrointestinal tract), fungi, microbes, archaea, and viruses, that easily outnumber the body's native cells« (Oppermann 2016, 94).

20] Ich möchte hier noch einmal deutlich machen, dass ich einerseits von ›Blattmasken‹ spreche, die als architektonische Zierform in der Kunstgeschichte bekannt sind. Die analysierte Sprechblase imaginiert Luns gesamten Kopf als eine solche Blattmaske, also Gesicht und Haare. Andererseits soll es nun allein um ihre weiße Maske aus Baumrinde gehen.

CL□SURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Formal Characteristics of Animal Liberation in Comics

Martin de la Iglesia (Heidelberg)

Introduction

In a narrower sense, ›animal liberation‹ can refer to the eponymous book by Peter Singer in which he argues the case for animal rights from the perspective of moral philosophy (Villanueva, 5–19); or to the actions of the international activist group Animal Liberation Front or similar organisations who, motivated by animal welfare beliefs, free non-human animals (simply referred to as ›animals‹ in the following) from captivity or partake in other »efforts to end [...] cruelty and suffering«, such as hunt sabotages (Scarce, 116–121). In this article, however, the term ›animal liberation‹ is employed in a wider sense to encompass any action which results in a previously captive animal gaining its freedom, regardless of the motivations of the liberator(s) and the specific circumstances of the captivity. While this may seem a rather arbitrary and wide category, in the vast majority of instances, the liberators are motivated by *benevolent* feelings towards the animals (regardless of whether the animals actually benefit from their liberation), while the captors are *exploitative* of animals and (ab)use them for selfish reasons. Exceptions to this rule aside – one can easily imagine benevolent captors, e.g. in conservationist breeding projects, or malevolent liberators, e.g. mischievous pranksters who unleash animals on unsuspecting human victims –, animal liberation is a potentially rewarding topic of study: in it, contradictory attitudes of humans towards animals – »the unresolvable dialectic between humane and cruel attitudes to animals that governs their history in modern culture« (Burt, 85) – become manifest. In turn, through learning about human-animal relations we might learn about humanity and our place in the environment (although Critical Animal Studies scholars might dismiss such notions as anthropocentric; Jeong, 94). One might even go as far as to say that animal imagery always has a tendency »to symbolize human identity and human values« (Baker, 33–34). As Brian K. Vaughan, one of the comic creators who I deal with in this article, has put it: »Well, I absolutely love

animals, but as a storyteller, I'm much more interested in what they have to say about us than what we have to say about them« (Vaughan/Henrichon 2011, 54).

Understood in this wider sense, animal liberation is a topic frequently encountered in all kinds of media, including comics. Perhaps comics even lend themselves particularly well to the depiction of animal liberation, due to two typical characteristics specific to the comics medium: one is the representation of sound through lettering (i.e. in speech balloons and sound effects) and its relation to the images. While not a necessary component of comics, such kinds of written text are frequently employed and have developed into a wide variety of possibilities to convey auditory information. They leave more to the reader's imagination than e.g. the soundtrack of a film, yet can be more expressive than the (usually) strictly sequential and typographically homogeneous rendering of sound in a purely textual novel, for instance. These possibilities may be used to represent animal communication and perception, or at least to convey a sense of them being vastly different from those of humans, as we will see below.

The other relevant property of comics in this context is the page layout, or more specifically the spatial arrangement of panels and variations in the size and shape of juxtaposed panels, which allows for emphasis (see also Simpson) and salient changes in perspective. When a comic depicts animals or human-animal interaction, it might thus attempt to represent visual perception of animals as fundamentally unlike that of humans and invite readers to share the animals' point of view, a device which Glenn Willmott has termed »animalized focalization« (Willmott, 68, 69). We shall find out whether such techniques are actually employed in the examples below.

For researchers at the intersection of Comics Studies and Critical Animal Studies or Environmental Studies, representations of animal liberation in comics appear to be a highly relevant object of study. There are not many comics that focus on animal liberation in the narrower sense of animal rights activism, most notably perhaps those written by Matt Miner, *Liberator* (2013), *Critical Hit* (2014), and *Lab Raider* (2019). On the other hand, the amount of comics that feature depictions of animal liberation in a wider sense is vast. There is no bibliography of such comics, nor would it be feasible to compile one. This poses a certain challenge to the research of this kind of comics, as it is neither possible to analyse them all, nor to select at random a sample of a few such comics for analysis out of their total number. It is not viable either to pick a random sample of relevant comics from the totality of all comics ever published, as those comics depicting acts of animal liberation yet again only constitute a small fraction; one would have to trawl through possibly hundreds of randomly selected comics in order to end up with a satisfyingly large sample of comics containing animal liberation scenes.

Therefore, the sampling process for this study was driven by practical considerations. One might even call it arbitrary: the sample size of four comics appeared to be the largest that still allowed for in-depth analysis within the limited space of a journal article, while

selection of the specific titles was influenced by their already having been the subject of comics research with a focus on animals or vice versa. At least this is true for *Animal Man* (Lupinacci, dos Santos Rodrigues / da Cruz e Zica), *We3* (Link, Dushane) and *Pride of Baghdad* (Keen, Baraw/Smyth). Ann Nocenti's *Daredevil*, in contrast, has not received this kind of scholarly attention (Hagan examines the same *Daredevil* issues but focuses on the human characters), but as a superhero comic that almost offhandedly features an all but archetypical act of animal liberation in which livestock is freed from a factory farm by an animal rights activist, it seemed too good a fit not to include it alongside the almost contemporaneous *Animal Man*.

This sampling method almost inevitably creates biases. All four comics were written in English and published in the US (all but one even by the same publisher, DC/Vertigo) within the course of less than 20 years; three of them originally came out as a series of comic books while *Pride of Baghdad* was published in book form, which means that this sample omits e.g. newspaper comic strips, minicomics and zines, and webcomics entirely. Then again, the sample might be particularly apt for our purposes as each of the four comics features a different kind of captive animal: a vivisection specimen in *Animal Man*, livestock in *Daredevil*, military animals in *We3* (though they could be also regarded as experimental specimens) and zoo animals in *Pride of Baghdad*. The liberators also act out of different motivations: a personal bond to a specific animal in *Animal Man*, animal rights activism (at least ostensibly) in *Daredevil*, pity and remorse in *We3*, and by sheer accident in *Pride of Baghdad*. While the analysis of these four comics might not cover all possibilities of how animal liberation is represented in comics, it hopefully indicates which compositorial formulae are *typically* employed by comics.

Before we turn to these comics, let us first think about how the representation of an act of animal liberation might be structured, so that we know what we are looking for in each comic. In his seminal book on ecological activism, *Eco-Warriors*, Rik Scarce tells the story of, among others, »one of the first Animal Liberators in the U.S.« named Anna and how she and her accomplice Jane (both names changed) liberated some laboratory animals (Scarce, 213–216): they drove to a university laboratory where animals were experimented on. Entering the building after hours through a door that an accomplice had unlocked, they found small cages with three cats, one of which had a brain electrode implanted, and took them to a veterinarian for examination. The veterinarian had to put the cat with the electrode down, but the other two survived and were arranged for adoption.

I consider this an archetypical animal liberation story. We can structure such an account according to its actors and locales, and I propose that typically, the structure of any animal liberation narrative, including comics, may be constituted of the following five key moments:

1. The central moment must surely be – generally speaking – the ›opening of the cage‹. This can take many different forms: in Scarce's story it is simply Anna opening the unlocked door to the room where the cats were kept, but it can also be e.g. cutting a fence, breaking a chain, or tearing down a wall. What matters is that it is an action performed by the liberator(s) that allows the captive animal(s) to escape.

2. The moment that can be depicted following the opening of the cage is the escape. Again, this action can take different forms, e.g. the animal steps out of its cage itself, or is carried out by the liberator, as in Scarce's account when Jane »removed the three cats and placed them in the pillowcases« (Scarce, 215) to take them out of the laboratory building. This is an important step as it shows that not only the prerequisites for the escape have been created (the opening of the cage) but that the liberation has been followed through.

3. These two moments can be preceded by one or more others some time earlier (e.g. immediately preceding the liberation, or years earlier) that metonymically represent the status quo of the animals before their liberation, i.e. the conditions in which they live in captivity. Scarce and Anna leave this mostly to the reader's imagination, only mentioning the »cruelty« (Scarce, 214) of the experiments and later the electrode in the cat's head and the small cages. However, it seems important in animal liberation narratives to give some idea of the animals suffering under these conditions, as this provides the liberators their motivation.

4. Optionally, the escape can be followed by one or more other metonymic moments that show the new status quo of the animal after its liberation, e.g. in the wild, as a stray, or as the liberator's or someone else's pet. The animal can be shown, contrasting its new freedom with its former captivity, to be either happy and feel at home, or to have difficulties to adapt. In Scarce's story, only two of the cats get to live »together in a loving home« (Scarce, 216), but it is implied that the death of the third one is a kinder fate than continued captivity.

5. Another option to lead up to the opening of the cage is to focus on the human liberators and their preparations, as Scarce does with Anna: he starts his account with Anna's biography and takes care to explain what drives her to do what she does, e.g. »her emotions about the ›inhumanity‹ inflicted on the animals« (Scarce, 214). He also gives some details of what happened before the actual lab raid, e.g. Anna and Jane planning the raid »over a vegetarian dinner« (Scarce, 214). Such scenes may provide another opportunity to comic creators to convey these characters' motivations and beliefs.

However, such an entire five-part structure is only an ideal type. Neither logically nor empirically is any of these five moments a necessary constituent of the depiction of an act of animal liberation. In comics, we find that creators mix and match these moments variably, and even the opening of the cage need not be shown, as we will see in one of the examples below. In some comics, the depiction of the liberation is reduced even further. For instance, an animal appears and the narrative implies that it has been liberated ›off-panel‹, or the liberation is only indicated by a narrator's voice in a caption text. Such elliptical examples, however, might not be the most fruitful ones to analyse, so the comics that I am going to discuss in the following deal with animal liberation slightly more extensively by depicting most of the five moments listed above.

Animal Man

In the *Animal Man* run by writer Grant Morrison, penciller Chas Truog, and inker Doug Hazlewood (replaced by Mark Farmer in later issues), which spanned 26 issues (DC Comics, 1988–1990), there might be more famous stories, such as *The Coyote Gospel* (#5), and at least one which deals with animal liberation more thoroughly (*Consequences* in *Animal Man* #17; see Lupinacci). But the first act of animal liberation to be shown in this series occurs already within the first four issues, more precisely in *The Nature of the Beast* (#3).[1] The relevant part of this story has little to do with the titular superhero: Djuba, an »evolved ape« (Morrison et al. 1991b, 17; i.e. a kind of gorilla) from Africa, has been abducted to California by a company named S.T.A.R. Laboratories. They secretly experiment on Djuba with the aim of developing a new biological weapon similar to anthrax. B'wana Beast, a superpowered human and Djuba's companion, traces her to San Diego in order to rescue her.

On the very first page of the first *Animal Man* issue, we are already introduced to B'wana Beast as a mysterious cloaked figure walking towards San Diego while a third-person narrator relays his thoughts, feelings and sensations via caption boxes: »… screaming… the monkeys screaming… rattling the bars, hammering the wire mesh, playing their cages like tuneless instruments...« (Morrison et al. 1991a, 1). Later it becomes clear that this is what he telepathically perceives to be going on inside S.T.A.R. Laboratories.

After a failed attempt to rescue Djuba, the actual act of animal liberation is depicted in the third issue. Page 1 can be regarded as an amalgamation of steps 3 and 5 mentioned above, i.e. a portrayal of the animal's life in captivity and of the liberator (Fig. 1). In a 3×3 panel layout, glimpses from inside the laboratories alternate with impressions of B'wana Beast preparing for his lab raid, donning his helmet and taking off his coat. Throughout the page, caption boxes complement both scenes. The laboratory scene is particularly striking: the first of the five panels shows an emaciated chimpanzee behind

the metal bars of a cage, the second depicts how two S.T.A.R. employees in hazmat suits lower his lifeless body into a plastic-lined container. The caption text implies that he was deliberately infected with a deadly disease: »[...] the germs struck his body dumb [i.e. preventing him from using sign language] and ate away the defiant light in his eyes« (Morrison et al. 1991b, 1). The other three panels of this lab scene show Djuba inside a similar cage. Green spots on her body indicate that she too is fatally ill. The fifth panel is a close-up view of Djuba with tears flowing from her eyes. These five panels conspicuously convey the impression that these lab animals are suffering under the inhumane treatment in captivity. This impression is reinforced by the caption text which tells us that before his death, the chimpanzee and Djuba had been communicating via sign language and thus exchanging complex information equivalent to English sentences: »›I'm leaving here,‹ Roon [the chimpanzee] had said once. ›I'm going home. Piss on them. I'm going home.‹« This display of extraordinary, human-level intelligence might entice the reader to empathise more strongly with these animals. In contrast to the animals, the humans depicted on this page do not show their faces – B'wana Beast is turned away from the picture surface (i.e. away from the reader, as it were) and the lab staff wear protective masks – which inhibits readers' empathy with them.

HE IS COMING
THE WHITE GOD IS COMING
THE BEAST IS COMING
HE WHISPERS HER NAME ACROSS THE BRIDGE THAT SPANS THE DISTANCE BETWEEN THEIR MINDS
"DJUBA"
"DJUBA"
SHE CAN FEEL HIS STRENGTH THE NAKED FIRE OF HIS DIVINITY
"DJUBA"
"I'm leaving here." Roon had said once. "I'm going home. Piss on them. I'm going home."
CASTING ASIDE ALL DOUBT, HE IS COMING
THE BEAST
"THE BEAST IS COMING TO TAKE HER HOME"
THE BEAST IS COMING

Fig. 1: The opening page of *Animal Man #3* juxtaposes the liberator B'wana Beast with the captive apes (Morrison et al. 1991b, 1).

The ›opening of the cage‹ happens off-panel after page 14, on which we see B'wana Beast entering the lab building, and before page 16. On the latter page, he leaves the building carrying Djuba on his shoulder just as Animal Man enters it. In both of the two medium-sized panels that show B'wana Beast carrying Djuba, the focus is entirely on B'wana Beast, rushing down the stairs with an animalistic »Rraarr!« and shoving Animal Man out of his way. Djuba's face is completely obscured in both panels. If this emphasis on the human character seems to contradict the previous and following scenes in which the emphasis is on the apes, we must remember that *Animal Man* is after all still a superhero comic, and as such it needs to adhere to the conventions of the genre by providing some space to the central conflict between superhero and supervillain, i.e. Animal Man and B'wana Beast (who once was a superhero in previous publications but now acts as Animal Man's antagonist and has thus become a villain). This conflict is more extensively dealt with in the subsequent issue.

On the next page on which B'wana Beast and Djuba appear (Morrison et al. 1991b, 22; Fig. 2), he has taken her as far as the San Diego Zoo, but instead of continuing their flight, he seems to have realised that she is about to inevitably die from the infection. This page consists of six panels on top of each other that span the breadth of the page. The first two are exterior views of the zoo while the other four show B'wana Beast holding the dying

Fig. 2: Towards the end of the third *Animal Man* issue, the liberated ape Djuba dies in B'wana Beast's arms (Morrison et al. 1991b, 22).

Djuba in his arms and talking to her. While the first of these four panels depicts the background of the scene – palm trees, lawn, pavement, the corner of a building – the following panels only have an empty, blue (or white in one instance; Morrison et al. 1991b, 23) background. This may either emulate Djuba's gaze upwards to the sky or their obliviousness of their surroundings, but it might be meaningful that Djuba appears to be dying under open sky, seemingly in freedom, and not in man-made surroundings which would signify ongoing captivity. A more mundane explanation of this background design choice might be the overall tendency in *Animal Man* towards a rather simplified, economical artwork – there are many more panels in this comic, including interior views, with blank or monochrome background.

On the next page, this scene continues in a slightly irregular layout of two rows with three vertically oriented panels each. The first four panels on p. 23 depict B'wana Beast and Djuba again, while the fifth shows his face alone, indicating that she has died, and on the last panel we see zoo animals reacting to his telepathically mediated emotions of grief and rage. In most of the eight panels with B'wana Beast holding Djuba, the focus is on the dying Djuba's agonised face, while of B'wana Beast's face, which is furthermore partially obscured by his helmet, we only see his mouth and chin in two panels. This marked compositorial focus on the animal instead of the human is another invitation to the reader to empathise with the former.

Daredevil

In Ann Nocenti's *Daredevil* run, the story segment involving animal liberation (#271–272, collected in Nocenti / Romita Jr. et al., hereinafter referred to as ›DD‹, 147–192) is already set up in issue #267 when Daredevil saves the life of Skip, a farm owner who is also secretly a drug dealer. In the beginning of issue #271 (*Genetrix*) we are introduced to this farm by way of Skip taking an inspection tour there while getting a report from his employee, Harry. Spanning three entire pages, this dialogue leaves doubt about neither the mistreatment of the animals in this factory farm nor the exploitative attitude of Skip: »The new cages have waste removal floors, so the pigs now stand on a grillwork of bars. / This tends to break the pigs' legs...« – »Tell me Harry -- are the pigs ever let out of their cages to walk around?« – »Uh… no.« – »Well then, what need have they for legs?« (DD, 149).

In a similar vein, Harry reports about the chickens: »The chickens, Sir, are exhibiting stranger and stranger behavior… / They've been de-beaked to cut down on the self-mutilation, but some of the birds are so acutely stressed from the forced feeding and crowding that they've turned to cannibalism, which is pretty aberrant behavior for a chicken.« – »Don't worry about it, Harry« (DD, 150).

Notably, the wretched conditions in which the animals live are almost exclusively relayed through the dialogue text, not through the images. The pigs and chickens are depicted in two panels each, and while we get the impression that their cages are indeed crowded, one cannot tell from their faces whether they are feeling pain or not. The pigs are shown from a slightly elevated point of view so that we cannot see if their legs are broken, and the chickens' depiction is too small to discern whether they are debeaked and show signs of cannibalistic behavior.

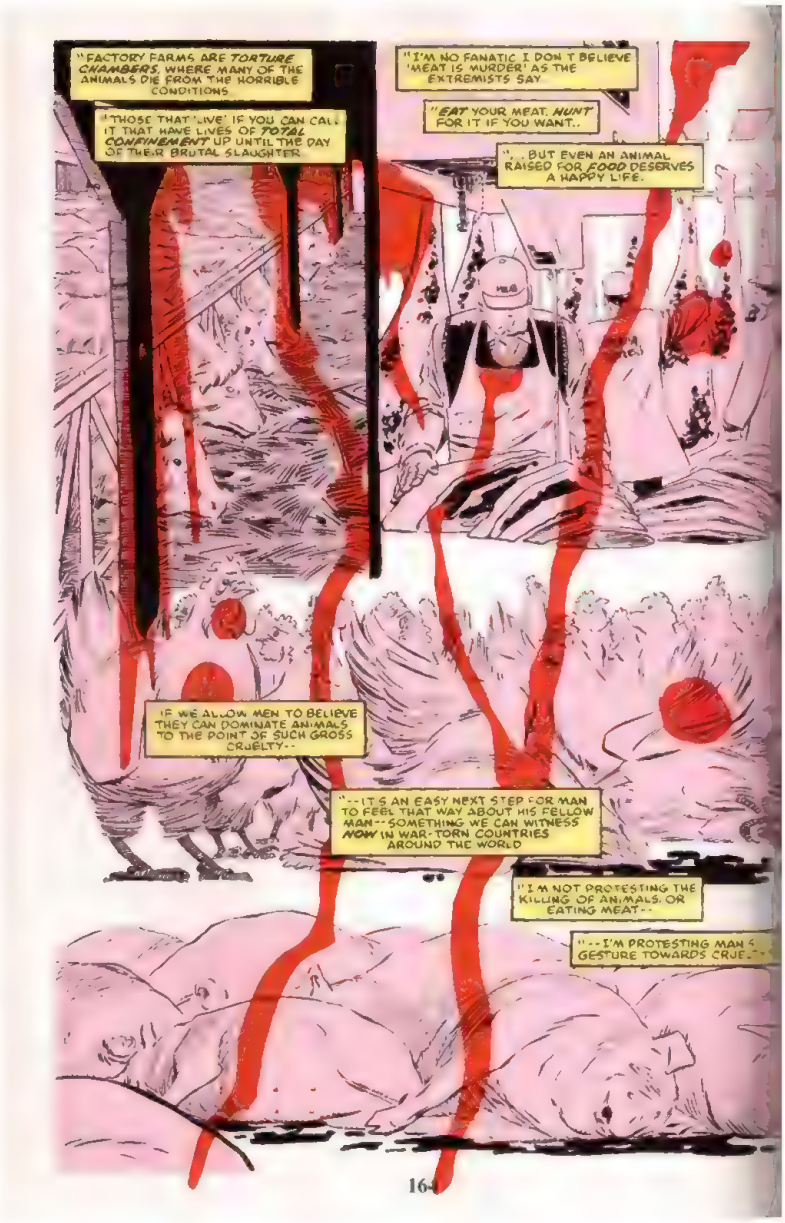

"FACTORY FARMS ARE TORTURE CHAMBERS, WHERE MANY OF THE ANIMALS DIE FROM THE HORRIBLE CONDITIONS.
"THOSE THAT 'LIVE' IF YOU CAN CALL IT THAT HAVE LIVES OF TOTAL CONFINEMENT UP UNTIL THE DAY OF THEIR BRUTAL SLAUGHTER.
"I'M NO FANATIC I DON'T BELIEVE 'MEAT IS MURDER' AS THE EXTREMISTS SAY.
"EAT YOUR MEAT. HUNT FOR IT IF YOU WANT..
"...BUT EVEN AN ANIMAL RAISED FOR FOOD DESERVES A HAPPY LIFE.
IF WE ALLOW MEN TO BELIEVE THEY CAN DOMINATE ANIMALS TO THE POINT OF SUCH GROSS CRUELTY--
"--IT'S AN EASY NEXT STEP FOR MAN TO FEEL THAT WAY ABOUT HIS FELLOW MAN--SOMETHING WE CAN WITNESS NOW IN WAR-TORN COUNTRIES AROUND THE WORLD
"I'M NOT PROTESTING THE KILLING OF ANIMALS OR EATING MEAT--
"--I'M PROTESTING MAN'S GESTURE TOWARDS CRUE-
164

Fig. 3: In *Daredevil* #271, animal rights activist Brandy condemns factory farms (DD, 164).

The next relevant scene again combines steps 3 and 5, the portrayal of suffering animals and the portrayal of the liberator (DD, 162–165). On page 163, a large portrait in profile of Brandy, Skip's daughter, is surrounded by borderless panels depicting people eating or preparing meat. The reduced colour palette of these panels marks them as belonging to a different diegetic level than Brandy, as they are visualised stand-ins for »this country« and »most people« in Brandy's monologue. Page 164 continues images in this palette and Brandy's speech as she reaches the topic of factory farms (Fig. 3). In four panels, the goings-on inside such a factory farm are shown, though probably not Skip's farm specifically, as one of the panels shows cattle whereas Skip only keeps pigs and chickens. The »gross cruelty« (DD, 164) towards the animals is once more not made evident clearly through the images, only through the caption text. Additionally, this cruelty is symbolised through streaks of red that run across all panels like blood. These streaks connect

the panels and thus intensify their metonymic character as they form a coherent picture, both literally and figuratively in the sense that the individual animals depicted stand for all livestock in factory farms all over the world. Such a two-layered page layout is a formal device specific to the medium of comics: in contrast to a time-based medium such as film, or a strictly sequential text-only novel, a comic can thus simultaneously depict two different actions (even though in this case, one of the actions is only blood running down an unspecified surface), or two different narrative strands. However, none of the other three comics discussed here employ this device.[2]

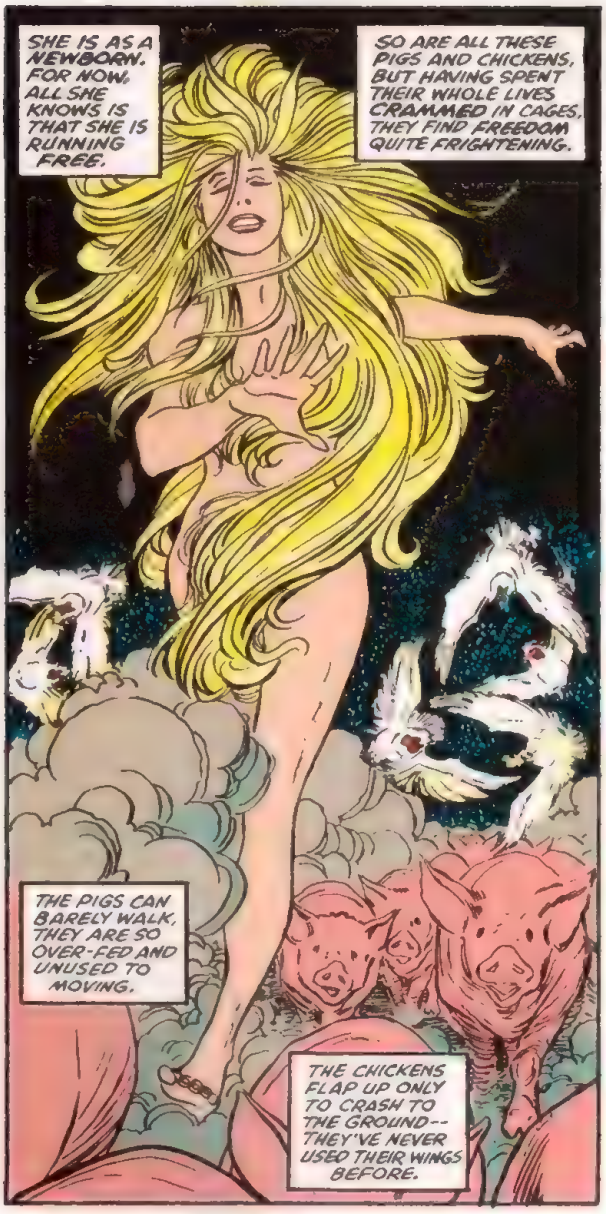

SHE IS AS A NEWBORN. FOR NOW, ALL SHE KNOWS IS THAT SHE IS RUNNING FREE.
SO ARE ALL THESE PIGS AND CHICKENS, BUT HAVING SPENT THEIR WHOLE LIVES CRAMMED IN CAGES, THEY FIND FREEDOM QUITE FRIGHTENING.
THE PIGS CAN BARELY WALK, THEY ARE SO OVER-FED AND UNUSED TO MOVING.
THE CHICKENS FLAP UP ONLY TO CRASH TO THE GROUND-- THEY'VE NEVER USED THEIR WINGS BEFORE.

Fig. 4: At the beginning of *Daredevil* #272, pigs, chickens and the human character Number Nine escape from Skip's farm (DD, 172, detail).

Daredevil, who accidentally has come across Brandy and discovered her plan to raid her father's farm, challenges her views in a rather thoughtful way: »It isn't so easy to open a cage door, and expect that an animal who has, all its life, only known confinement, can handle liberation. [...] It's one thing to open the door... another to leave the cage« (DD, 165).

Page 166 depicts the actual ›opening of the cage‹: the first panel is a wide shot of the farm, shattered by an explosion. The second shows chickens flying and pigs running, presumably out of the farm; but as some animals move towards the left and some slightly to the right, we get the impression that they are confused and perhaps even terrified, heightened by the sound effects of their »Braaak!« and »Squeee!« noises which are as large, i.e. as loud, as the »Wup! Wup! Wup! ...« of the helicopter overhead. Thus, on the one hand, readers might get the impression that the animals are negatively affected by their liberation. On the other hand, here too the animals are shown as a large mass instead of individuals able to express feelings through body language, thus impeding readers' empathy with them. The last panel of this page is a ground-

level view through the legs of Brandy and Daredevil of a group of pigs that, unlike the others, have not left their pen yet. Their faces are expressionless and their bodies show no signs of mistreatment. It is up to Daredevil to explain: »Look at these pigs, Brandy. They're terrified. / Is this liberation?«

There are two more panels that depict the flight of the chickens and pigs away from the farm, one in which Daredevil and Brandy are reduced to tiny characters in the background (DD, 169), and one which already belongs to issue #272 and in which the animals surround the larger human figure of »Number Nine« (DD, 172; Fig. 4), a subject of genetic experiments at a secret laboratory below the farm who becomes more important later in the story (Hagan). In both panels, the placement of human characters amidst the animals encourages readers to identify with the animals. However, the only visual information about the state of the animals is their movement in various directions and the dust cloud, both of which suggest a frenzied and perhaps terrified flight. The caption text on page 172 is more eloquent, but it contradicts the image by denying the drive and vitality of the animals' movement: »[...] having spent their whole lives crammed in cages, they find freedom quite frightening. / The pigs can barely walk, they are so over-fed and unused to moving. / The chickens flap up only to crash to the ground -- they've never used their wings before.«

The ambiguity in Brandy's act of animal liberation and her conflicted feelings towards »these darn animals«, as she calls them (DD, 169), is intentional; the aim of the story is to introduce her as a complex character and to set up the conflict between her father and Daredevil in later issues. But when Daredevil chastises Brandy with the words, »You're so focused on your issue you won't even look at the actual animals!« (DD, 167), that is a criticism one could also make about the comic itself: if its point is to thoroughly deal with the issue of factory farms – which is by no means self-evident, as the story from this point quickly drops the topic and takes another direction – then the visual and the textual elements do so with little success; the mistreatment of the animals and thus the justification for their forceful liberation is only *told*, not *shown*.

We3

We3 (Morrison/Quitely et al., hereinafter referred to as ›We3‹) is a science-fiction story set in the present day about a dog, a cat and a rabbit who had once been pets but were abducted by the United States Air Force and turned into »biorgs«, weaponised cyborgs with electronically enhanced brains that enable them to speak in rudimentary English. For their speech balloon texts, non-standard orthography and other typographical devices are employed to imply a way of speaking that is different from human speech without specifying how exactly this »animal-ese« (Gaboury) language sounds different. Such a comic-spe-

cific representation of animal speech is an important device regarding animal liberation: it resists complete anthropomorphisation and thus anthropocentrism, while still anthropomorphising animals enough to enable the reader to ›understand‹ them, i.e. to identify and sympathise with them (Aloi, 101–103).

From the depiction of the three animals prior to their liberation, e.g. on page 28 (Fig. 5), there is little to be learned about their well-being and their feelings: the dog looks confused because he cannot fully follow the conversation of the humans in the room, the cat is somewhat disgruntled because she does not like the smell of these humans, and also because she is hungry, as is the rabbit. We may identify the electronic components sticking out of their heads and the exoskeletons in which they are currently restrained as signs of mistreatment, but these do not seem to affect their mood. It is the reader's knowledge of their past and their future that makes them appear pitiable: the cover of *We3* #1 is designed as a missing pet poster showing the dog, »Bandit«, described as »friendly & approachable« (We3, 5). The covers of the other two issues show the cat and the rabbit and confirm that all three had once been pets and probably living a happier life than in the involuntary service as killing machines in the military. As for their impending future, we learn from the dialogue of the humans – USAF personnel and a politician – that they are going to be »decommissioned«, i.e. put down, because they are going to be replaced by animals

MMMMEN STINK!
BOSSSS STINK!
HUNGRY
THIS FEISTY LITTLE CRITTER NEVER DID FIND TIME TO LEARN ANY MANNERS ALONG WITH ALL THOSE BIG WORDS.
WELL FEED HIM UP FEED 'EM ALL UP GIVE 'EM WHAT THEY WANT THEY'VE EARNED IT
I'M AFRAID THE GUERRERA OPERATION WAS THE END OF THE LINE FOR THESE ANIMALS THEY'VE KILLED THEIR LAST TINPOT DICTATOR
WE'RE DECOMMISSIONING WE3.
BUT SIR THESE THREE HAVE SHOWN MORE PROGRESS THAN ANY OF THE OTHERS...
THIS IS YEARS.. YEARS OF MY WORK
AS FOR YOUR OWN ROLE WITHIN THIS NEW STRUCTURE MISS BERRY BE ADVISED THAT IT'S CURRENTLY UNDER REVIEW
I BELIEVE I'VE MADE MY POSITION CLEAR
THESE ANIMALS ARE OBSOLETE THEY'RE TO BE REPLACED
"DEE-COMM-ISH" ? WORD ?
NO GRASS EAT NOW EAT
SIR

Fig. 5: The three biorgs at the USAF facility (We3, 28).

»bred for the job« (We3, 29). If this makes the reader sympathise with the animal protagonists, this feeling is heightened by the cynical words of the military officer who orders their death: »Feed 'em all up. Give 'em what they want. They've earned it. [...] // [...] Put them out of their misery« (We3, 28, 29).

Furthermore, here, too, the difference in visibility of the characters' faces is striking, as the animals – particularly the dog – are often shown facing the picture surface whereas the human characters are repeatedly seen from behind or with their faces truncated by the panel borders, i.e. without their eyes; this guides reader empathy away from the humans – or even »*against* a vaguely defined humanity« (Link) – and towards the animals. These panels in which the gaze of the dog seemingly meets that of the reader are examples of an empathy-inducing effect described by Jonathan Burt (with regard to the medium of film): »[t]he image of the animal's eye reflects the *possibility* of animal understanding by emphasizing animal sight. This does not mean that the eye gives any access to what is understood but it does signal the significant participation of the animal in the visual field« (Burt, 71).

The ›opening of the cage‹ is presented through what the creators, in the appendix to the collected edition of *We3*, call the »CCTV sequence« (We3, [130]). This is a sequence of 6 pages (We3, 30–35; Fig. 6) with a layout of 6×3 small panels. By means of a grainy image noise effect overlaid over the images, and also through their aspect ratio and some of their

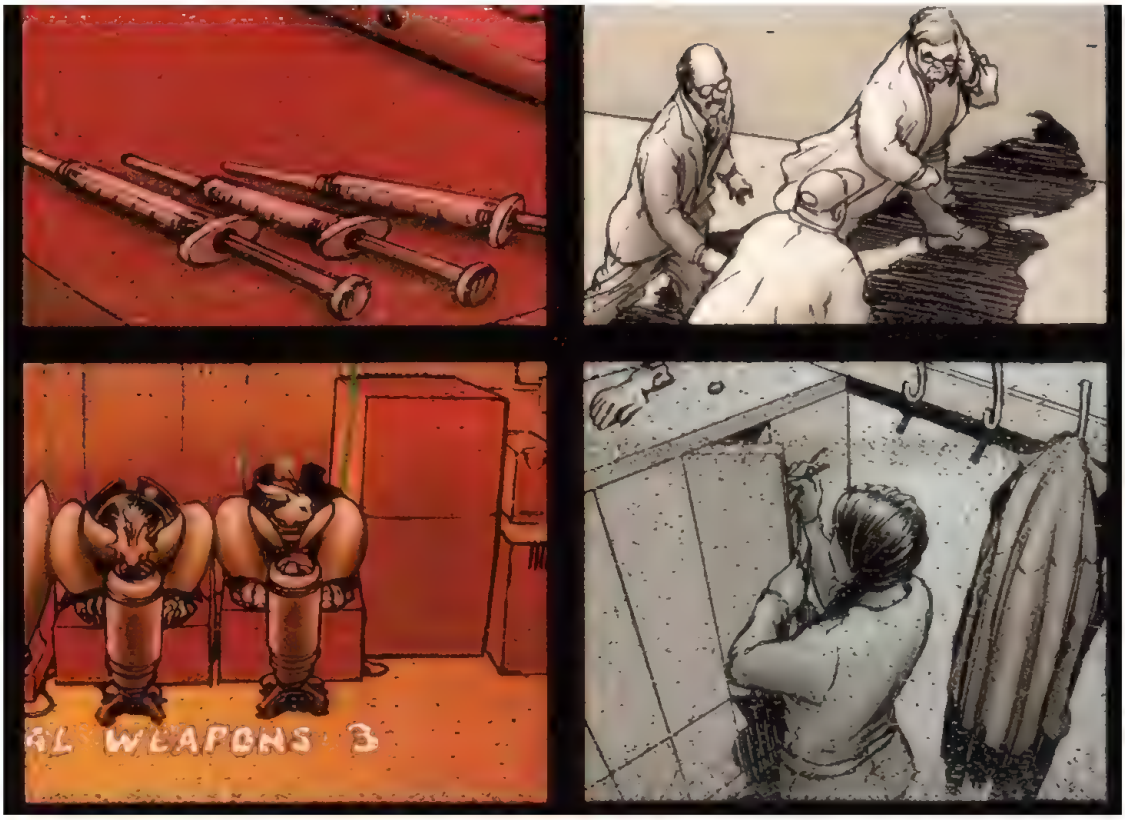


Fig. 6: Four panels from the CCTV sequence (We3, 31, detail).

points of view, these panels represent surveillance camera footage from different places inside the facility in which the animals are kept. However, some camera angles and zoom levels, as well as the addition of speech balloons to a few of the otherwise silent panels, counter this impression somewhat. The panels show how Roseanne Berry, the animals' handler who is tasked with their killing but who has grown attached to them, leaves three syringes presumably filled with deadly poison unused on the table, and the text on a computer screen suggests that she has deliberately left the animal restraint locks open. This allows the animals to dash out of the building and escape.

The sequence ends with a two-page splash panel that shows the three animals seemingly flying through the starry night sky. As Grant Morrison describes it in the aforementioned appendix, »[t]he tight repeated rhythm of the 18-panel grids creates a sense of tension and claustrophobia that is released by the lovely 2-page escape spread« (We3, [130]). One is tempted to locate this tension and claustrophobia and the release thereof not only in the reader but also in the animal characters. This contrast between tension and release is heightened by the lack of the surveillance camera filter effect in the double-page spread; after six pages of »machinic«, »other-than-human« perception through the camera that »interposes itself between the reader's gaze« and the characters (Link), we get to see the three animals directly and unmediated, as it were.

This kind of layout in which small panels are followed by a large one, ideally a full-bleed splash panel, is another comic-specific device with which an act of animal liberation is narrated. In such a sequence, the small panels signify confinement, restriction, and captivity, while the splash panel suggests openness and freedom (see also Simpson). Of course, this symbolism is not only found in depictions of *animal* liberation but can also be used for instances of *human* liberation. One example for this is a scene in *Daredevil* which shows the aforementioned human character Number Nine running away from the factory farm where she was imprisoned (DD, 171). This also marks the point at which the focus of this *Daredevil* story shifts away from the animals and towards the human character. Likewise, the *Animal Man* issue in question reserves its two splash panels for a human character – the enraged B'wana Beast (Morrison et al. 1991b, 2, 24). These serve both as an expression of the outrage that the reader is invited to share with him over the mistreatment of the apes, as well as to simply present him in all his glory as an excessively muscular figure and thus a formidable adversary for Animal Man. It should also be noted that *We3* uses splash panels in other scenes to convey a more general feeling of surprise, e.g. when the animals shoot the »tinpot dictator« Guerrera (We3, 12,13).

In the animal liberation scene in *We3* on page 30–37, the actions of the human liberator, Roseanne, are passive; she enables the animals' flight by *not doing*: not administering the lethal injection, not locking the restraints. The animals' flight, on the other hand, is decidedly dynamic as they move at high speed through the building without regard for the lives of

humans in their way. This contrast might lead readers to perceive the escape not so much as an act of animal liberation but as an autonomous action, how Allison Dushane writes: »the animals carry out their escape« (Dushane, 88).

There are two possible points in *We3* at which the three animals appear to be free (i.e. what I have proposed as step 4 above). One is the last page of the first issue (We3, 42), a splash panel that shows them as tiny figures running into a vast forest. The relative size of the forest and the sky implies wilderness and freedom. However, a squadron of helicopters searching for them looms at some distance in the sky, and the words of the cat, »WE3 NO HOME NOW«, might be taken to mean that they are not yet home and must continue their flight (but see also for a different interpretation – »that WE3 is already home, or [...] that no ›home‹ exists for them in their technologically humanized state« – Dushane, 88, 89). The other point at which the animals can be said to be truly liberated is the very last scene of the comic (We3, 114–116) in which the surviving members of the trio, the cat and the dog, are shown to have become the pets of a homeless man. Free of their carapaces and other cybernetic components, they are no longer capable of human speech – or no longer »forced [...] to speak« (Dushane, 93) – and are allowed to be ›merely‹ animals again. However, the gesture of the man holding the cat with his right hand and the dog with his left closely towards him, and the fact that he has to beg for money to be able to feed them, implies that their freedom is not unbounded but that their old captivity has been replaced by a new dependency.

Pride of Baghdad

Whether the animals escape autonomously or are liberated passively by humans is a question that can also be asked with regard to *Pride of Baghdad* (Vaughan/Henrichon 2006, hereinafter referred to as ›PoB‹). However, it cannot be denied that it is a human action – even though not intended for the purpose of liberation – that enables their escape: our four lion protagonists are kept in Baghdad Zoo when, during the Iraq War in 2003, an airstrike hits the zoo and accidentally blasts open their cage.

A difference between *Pride of Baghdad* and the other three comics discussed here is the assessment of the animals' life in captivity. While the ethics of the general idea of keeping animals in zoos are a matter of debate among humans, the lions themselves express different opinions about their status. At the beginning of the comic, Noor, the younger of the two lionesses, is actively plotting their escape, or »liberation« (PoB, [12]), as she herself calls it when talking to an antelope (as in *Pride of Baghdad* all non-human animals are able to talk to each other, which is represented by speech balloons with English text). The zoo animals are not shown as being mistreated, and Noor does not directly say why she wants to escape, except »I [...] resent having [dead rabbits] handed to us. I miss the thrill of the hunt« (PoB, [15]). Rather, it is the

idea of freedom itself and vague memories of her early life in freedom that motivates Noor. Pictorially, her feeling of constriction is expressed by the bars of her cage behind which she is always depicted throughout the four pages on which she talks with the antelope. Safa, the older lioness, on the other hand, has no fond memories of her life before the zoo and at first refuses to leave the zoo with the other three lions when the opportunity arises. Later in the comic, after their liberation, the two still look back on their captive life differently: »They may have been our captors, but they weren't torturers.« [...] – »Safa, no matter how they might treat us, those who would hold us captive are always tyrants« (PoB, [94]).

The ›opening of the cage‹ moment is also unusual because it comes as a surprise (perhaps to both the protagonists and the reader) due to the contradictory nature of the airstrike, which is at first shown as a threat to the lions' lives. Explosions toss them through the air and against walls and temporarily blind them, as the black panel immediately following the third explosion indicates (PoB, [27]; Fig. 7). »Are… are we dead?«, Safa asks on the third

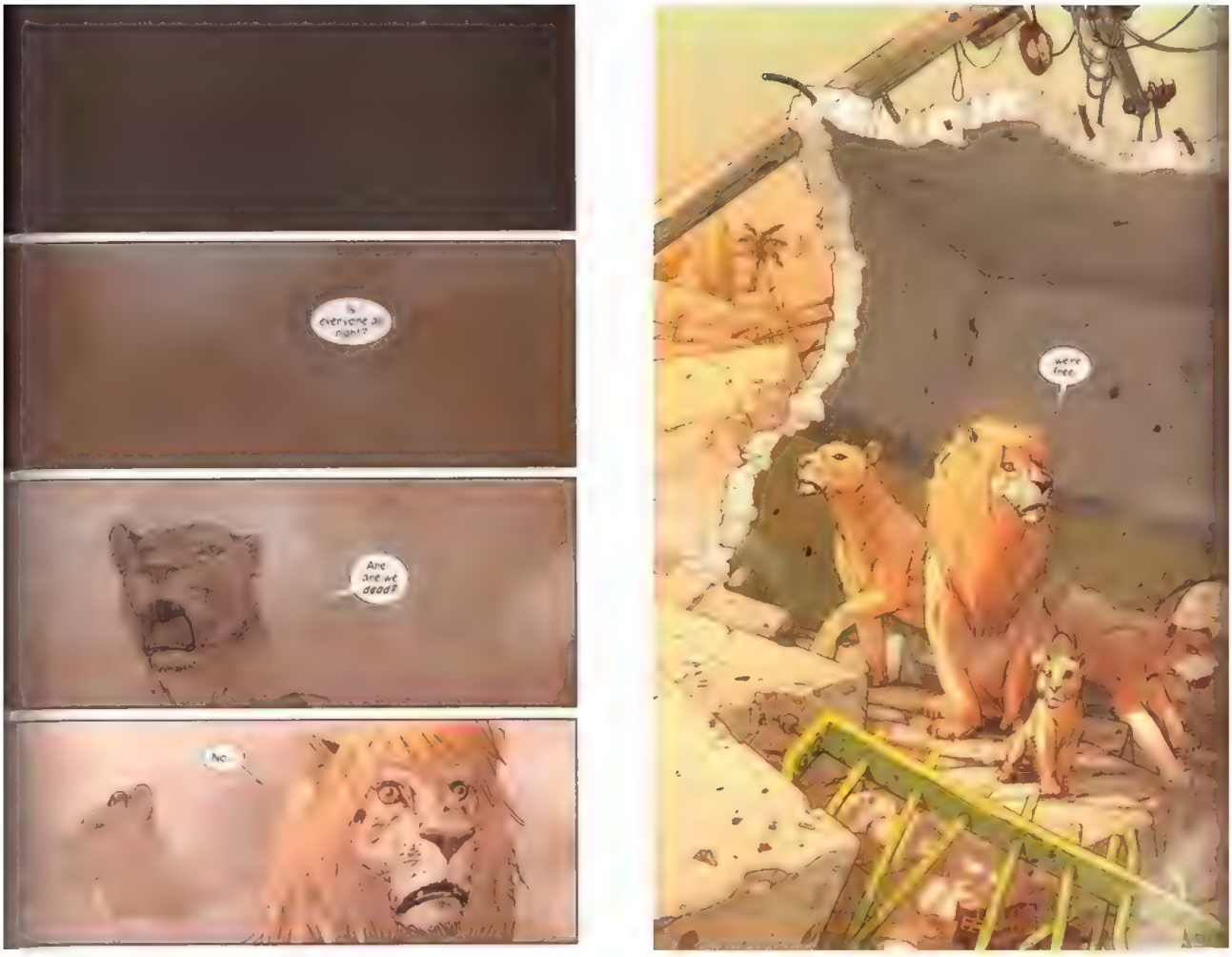


Fig. 7: The four lion protagonists of *Pride of Baghdad* realise that their cage has been blasted open (PoB, [27, 28]).

panel of the same page. Zill, the adult male lion, answers on the next page: »... we're free«. This full-page splash panel shows the four lions inside their cage, but the metal bars of the side towards which the lions are facing have been blown off by the explosion. The dichotomy between captivity and freedom is not only expressed through the contrast in panel size between this page and the previous one (a 1×4 panel layout) but also through the contrast in colour and light: as the smoke and dust of the explosion settle, the panels on the four-panel page gradually turn from black to grey. Finally in the splash panel the lions are bathed in warm sunlight coming from the side of the den that has just been opened and towards which they are turned, i.e. the side of freedom, while dark, grey hues are relegated to the remaining concrete walls at their back, i.e. the side of captivity from which they are about to walk away. Consequently, Safa is shown to remain mostly in the shadow, as she is the most reluctant of the quartet to step into the light and into freedom. Thus, similar to *We3*, *Pride of Baghdad* in this sequence employs a contrast between several small panels and a large one to convey, in a way specific to the comics medium, the contrast between captivity and freedom. As in the other three comics, however, *Pride of Baghdad* also uses such splash panels to create a general surprise effect, e.g. in a later scene when the lions are suddenly confronted by tanks.

This liberation sequence is repeated and intensified by a later one that can be regarded as the decisive ›stepping out of the cage‹ moment. After the lions have left their den, they still need to escape from the zoo, which is made difficult by continued explosions and the hostility of some of the other zoo animals. After six action-packed pages with various 4-panel layouts, there is a two-page spread showing the lions sideways and from behind walking towards a monument of enormous crossed swords, and also in the direction of the sun (PoB, [48, 49]). While situated relatively close to Baghdad Zoo, this monument – the Victory Arch, or Swords of Qādisiyyah – does not in reality mark the zoo entrance. The actual entrance is depicted in the preceding panel as a less imposing cast iron gate. However, everything about the double-page spread suggests that by passing through the crossed swords, the lions are about to leave the world of man behind and to enter the wilderness, i.e. ultimate freedom. Apart from the monument, nothing man-made is shown here, let alone human figures themselves. There are green plants in the foreground and green trees in the background, implying that the »jungle« (PoB, [30]) of which at least some of the lions have dreamt for so long is just within reach at last. The sense of freedom conveyed through this composition is heightened by a low horizon – the almost cloudless sky takes up about three quarters of the image.

The actual freedom of the wilderness, however, is denied to the lions. Their life in Baghdad after they have escaped from the zoo is a constant struggle. Ultimately, they are shot by American soldiers – »liberated by death«, as Suzanne Keen puts it (Keen, 145). This scene makes the reader sympathise with the animals by means similar to those in the other three comics (except *Daredevil*): the faces of the human characters, like in all other

instances in *Pride of Baghdad*, are never shown; they are always depicted from behind or cropped while the faces of the animals are foregrounded (Fig. 8). Additionally, the humans' speech balloon script is rendered in all caps, thus separating human language from animal language (which in this comic is almost always printed in standard capitalisation) and portraying humans as the ›other‹. As we learn from the dialogue in other scenes, animal communication is still implied to sound, in the case of the lions, like »roaring« (PoB, [15]) and »bark[ing]« (PoB, [26]) and is unintelligible to the human characters in this comic. It is merely ›translated‹ into English for the benefit of the reader (which does not prevent Vaughan from inserting puns that would only make sense in spoken English, e.g. »cantaloupe«/»antelope« (PoB, [11, 12]) or »Tigris«/»tigress« (PoB, [55]). In contrast, the presumably Arabic utterances of the Iraqi soldiers are only transliterated into Latin letters, not translated into English). Similar to *We3*, this comic-specific way of representing animal communication has the effect of making the animal characters more relatable without fully anthropomorphising them.

Fig. 8: Human soldiers shoot Noor and the other lions at the end of *Pride of Baghdad* (PoB, [126]).

Another device in this final scene of the comic to shift readers' empathy away from their own species and towards the lions, or perhaps even to symbolically destabilise species boundaries, is Noor's exclamation in the direction of the soldiers when she sees Safa and Zill gunned down: »Animals! You goddamn--« (PoB, [124]).

Conclusion

While at first glance the four comics in question appear to depict animal liberation quite differently, there are also similarities between them: with the exception of *Daredevil*, the comics tend to employ a kind of »animalized focalization« (Willmott, 68, 69) which de-emphasises human figures (by means of cropping, cloaking, shrinking, hiding) and emphasises animal figures by foregrounding their bodies and particularly their faces. This allows for their gaze to be either met by or shared with the reader (Baraw/Smyth, 228).

Daredevil, on the other hand, makes heavy use of dialogue text to narrate the act of animal liberation as well as to discuss its general idea. The other three comics also rely on written text to tell their story, and they even go as far as to give a (human) voice to their animal characters: in *Animal Man*, a narrator conveys the sign language dialogue of the apes, their thoughts and feelings in caption boxes; in *We3*, futuristic technology enables the animals to speak English; in *Pride of Baghdad*, speech balloons with English text are used as a proxy in order to make the language of the animals intelligible to the reader. As we have seen, *We3* and *Pride of Baghdad* even represent animal speech in a way specific to the medium of comics through typography, making it both understandable to the readers and at the same time emphasising its difference from human speech.

The other of the two comic-specific devices used in the depiction of animal liberation is the kind of sequence in which several small panels culminate in a splash panel, signifying the transition from closedness to openness, or from confinement to freedom. However, only *We3* and *Pride of Baghdad* employ such sequences to depict the liberation of their animal protagonists, as described above.

To sum up, there appears to be only one formal device employed by the majority of our four examples of animal liberation comics: in panel compositions, animal characters are frequently emphasised and human characters de-emphasised. That, however, is not a technique exclusive to the medium of comics; a film, for instance, could use similar shot compositions to achieve a comparable effect. In this light, it might be a stretch to speak of the described traits as ›characteristic‹ of the depiction of animal liberation in comics. Yet in all four comics, the act of animal liberation is not a purely incidental event, and it is not far-fetched to presume that their creators intended to make a statement about, or at least raise the issue of, animal rights and animal welfare. Thus it might be more appropriate to say that to comic creators, a certain range of formal options are available to depict animal liberation, some of which are specific to comics and some not.

Bibliography

Aloi, Giovanni: Art and Animals. London and New York: I.B Tauris, 2012.

Baker, Steve: Picturing the Beast. Animals, Identity and Representation. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 2001 [1993].

Baraw, Charles E. and Andrew Smyth: Can we be Part of the Pride? Reading Animals through Comics in the Undergraduate Classroom. In: Animal Comics. Multispecies Storyworlds in Graphic Narratives. Ed. David Herman. London: Bloomsbury Academic, 2018, p. 227–243.

Burt, Jonathan: Animals in Film. London: Reaktion, 2002.

Dushane, Allison: *We3* and the Violence of Sentimentality. In: Superheroes and Critical Animal Studies. The Heroic Beasts of Total Liberation. Ed. J. L. Schatz and Sean Parson. Lanham: Lexington, 2018, p. 83–94.

Gaboury, Jonathan: The Violence Museum. Aesthetic Wounds from *Popeye* to *We3*. In: ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies, 6.1 (2011). <http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v6_1/gaboury/>. Accessed 23 Sep. 2020.

Hagan, Robert J.: Touch Me/Don't Touch Me. Representations of Female Archetypes in Ann Nocenti's *Daredevil*. In: The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship, 9 (2019), article 9. <https://www.comicsgrid.com/articles/10.16995/cg.148/>. doi:10.16995/cg.148. Accessed 23 Sep. 2020.

Jeong, Seung-Hoon: A Global Cinematic Zone of Animal and Technology. In: Animals. Ed. Filipa Ramos. London: Whitechapel Gallery / Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2016, p. 93–100.

Keen, Suzanne: Fast Tracks to Narrative Empathy. Anthropomorphism and Dehumanization in Graphic Narratives. In: SubStance, 40 (2011), no. 1, p. 135–155. doi:10.1353/sub.2011.0003.

Link, Alex: Funny? Animals? The Problem of We3. In: Comics Forum. <https://comicsforum.org/2015/05/30/funny-animals-the-problem-of-we3-by-alex-link/>. 30 May 2015. Accessed 12 Feb. 2020.

Lupinacci, John: Critical Animal Studies and Comics in the Classroom. Liberation and Everyday Superheroes. In: Superheroes and Critical Animal Studies. The Heroic Beasts of Total Liberation. Ed. J. L. Schatz and Sean Parson. Lanham: Lexington, 2018, p. 3–17.

Morrison, Grant (W), Chas Truog (P), Doug Hazlewood (I) et al.: The Human Zoo [Animal Man #1]. In: Grant Morrison et al.: Animal Man Vol. 1. New York: DC Comics, 1991a [1988].

Morrison, Grant (W), Chas Truog (A), Doug Hazlewood (A) et al.: The Nature of the Beast [Animal Man #3]. In: Grant Morrison et al.: Animal Man Vol. 1. New York: DC Comics, 1991b [1988].

Morrison, Grant (W) et al.: Animal Man Vol. 1 [Animal Man #1–9]. New York: DC Comics, 1991c [1988–1989].

Morrison, Grant (W), Frank Quitely (A) et al.: We3 [We3 #1–3]. New York: DC Comics, 2013 [2004–2005].

Nocenti, Ann (W), John Romita Jr. (P) et al.: Daredevil. Lone Stranger [Daredevil #265–273]. New York: Marvel, 2010 [1989].

Rodrigues, Márcio dos Santos and Matheus da Cruz e Zica: Dilemmas of Animal Rights in the *Animal Man* Comic Book Series. In: Superheroes and Critical Animal Studies. The Heroic Beasts of Total Liberation. Ed. J. L. Schatz and Sean Parson. Lanham: Lexington, 2018, p. 69–82.

Scarce, Rik: Eco-Warriors. Understanding the Radical Environmental Movement. Walnut Creek: Left Coast Press, 2006 [1990].

Simpson, Will: Feelings in the Gutter: Opportunities for Emotional Engagement in Comics. In: ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies, 10.1 (2018). <http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v10_1/simpson/>. Accessed 23 Sep. 2020.

Vaughan, Brian K. (W) and Niko Henrichon (A): Pride of Baghdad. Burbank: DC Comics, 2006.

Vaughan, Brian K. and Niko Henrichon: Pride of Baghdad. Interview with Marion Copeland. In: Antennae, 16 (2011), p. 46–54.

Villanueva, Gonzalo: Against Animal Liberation? Peter Singer and His Critics. In: Sophia, 57 (2017), p. 5–19. doi:10.1007/s11841-017-0597-6

Willmott, Glenn: The Animalized Character and Style. In: Animal Comics. Multispecies Storyworlds in Graphic Narratives. Ed. David Herman. London: Bloomsbury Academic, 2018, p. 53–76.

Table of Figures

Figure 1: Morrison et al. 1991b, 1.

Figure 2: Morrison et al. 1991b, 22.

Figure 3: Nocenti / Romita Jr. et al., 164.

Figure 4: Nocenti / Romita Jr. et al., 172.

Figure 5: Morrison/Quitely et al., 28.

Figure 6: Morrison/Quitely et al., 31.

Figure 7: Vaughan/Henrichon 2006, [27, 28].

Figure 8: Vaughan/Henrichon 2006, [126].

1] The unpaginated collected edition (Morrison et al. 1991c) was used here; page numbers refer to the issue page numbers which are inserted in the bottom right panel of each page.

2] In *We3*, panels are frequently superimposed over one another, but they always depict actions happening at the same place.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Zur Erfindung des Comics in Deutschland

Frühe Perspektiven der Comicforschung

Jörn Ahrens (Gießen/Potchefstroom)[1]

1. Einleitung: Der Comic als Gegenstand wissenschaftlichen Interesses

»Nichtsdestotrotz werden uns die Comics erhalten bleiben« (Fuchs 1977, 9). Dieser Satz wirkt, als sei er angesichts einer anhaltend rasanten Digitalisierung der Medienkultur geprägt worden, die immer wieder die Frage aufgeworfen hat, ob das Medium Comic vor diesem Hintergrund nicht hoffnungslos veraltet und damit obsolet und zum Verschwinden verurteilt sei. Jedoch wurde dieser Satz verfasst, weit bevor der Computer zum Leitmedium der Massenkultur aufstieg. Wolfgang J. Fuchs hat ihn bereits 1977 niedergeschrieben, angesichts seinerzeit sinkender Auflagenzahlen, was jedoch weder bei ihm, noch im öffentlichen Diskurs Zweifel an der Renitenz und Langlebigkeit des Mediums aufkommen ließ.

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Medium Comic, mithin die Comicforschung in Deutschland, ist deutlich älter als die zahlreichen, so gesehen medienhistorisch in aller Regel unterinformierten, jüngeren Bestrebungen in Forschung, Publikationen, akademischer Lehre und Institutionalisierung (etwa in Form von Forschungskonsortien, Fachzeitschriften oder Fachgesellschaften). Das wirkt zunächst trivial, könnte aber bedeutsam sein für eine Epochenzeichnung, die sich durch eine epistemologische Differenz hinsichtlich der Anerkennung des Gegenstands durch die Forschenden selbst auszeichnet. Ob sich Wissenschaft ihrem Gegenstand programmatisch normativ oder nicht nähert, und obendrein möglicherweise dezidiert pejorativ, macht einen Unterschied ums Ganze. Damit eröffnet sich auch eine medienhistorisch und binnengesellschaftlich komparative Perspektive nicht nur auf die Comicforschung selbst, sondern insbesondere auf die kulturelle und epistemische Adressierung des Mediums. Zunächst einmal muss an dieser Stelle festgehalten werden, dass in Deutschland zwischen den 1950er und 1970er Jahren, also in einer hierzulande recht frühen Rezeptionsphase des Mediums, die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Medium Comic erstaunlich breit und lebendig ausfällt. Dieser Aufsatz ist freilich schon aus formalen Gründen nicht im Ansatz in der Lage, die ganze Bandbreite der seit den 1950er Jahren im

deutschsprachigen Wissenschaftsraum publizierten Beiträge zur Comicforschung hinreichend zu berücksichtigen. Hierfür bedürfte es größerer medienarchäologischer Anstrengungen zur Aufarbeitung sowie kulturhistorischen und gesellschaftsdiskursiven Einordung dieser früheren, heute von wenigen Ausnahmen abgesehen weitestgehend in Vergessenheit geratenen Beiträge.

Interessant an diesem Material ist, wie stark sich kultureller und wissenschaftlicher Diskurs zum Comic zu einer kollaborativen Praxis verbinden. So tragen sie über einen Zeitraum bis etwa in die 1980er Jahre hinein, gewissermaßen gemeinsam dazu bei, ein nachhaltig wirksames Image des Comics gesellschaftlich und kulturell zu verankern. Aus diesem Gesamtzusammenhang greift der vorliegende Text als Materialgrundlage eine Auswahl markanter Publikationen der 1970er Jahre heraus. Die hier berücksichtigten Beiträge sind also deutlich nach den berühmten »Schmutz und Schund«-Kampagnen der 1950er Jahre (Faulstich; Maase; Jäger; Laser) und den darin immer wieder vorgetragenen gesellschaftlichen, kulturellen, politischen und pädagogischen Maximalverdächtigungen gegenüber dem Medium Comic erschienen. Erst in der Dekade der 1970er Jahre vollzieht sich eine Art Schwenk in den kulturellen Haltungen gegenüber dem Comic. Damit einhergehend, entspannt sich auch sukzessive der Blick der Geistes- und Sozialwissenschaften auf das Medium und macht den Weg frei für eine ernsthaftere Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten, der Form, den Rezeptions- und Produktionsbedingungen des Comics als ein in den Mediengesellschaften des 20. Jahrhunderts fest etabliertes, populäres Medium.

Das bedeutet aber umgekehrt nicht, dass der Comic in den 1970er Jahren bereits kulturell und medienpolitisch rehabilitiert wäre. Das Gegenteil ist bis weit in die 1980er Jahre der Fall und als gesellschaftliche Praxis gut dokumentiert – etwa in den Berichten des Fachmagazins *Comixene* über die Aktivitäten der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, welche die pädagogischen Maximen der 1960er Jahre zum Comic in eine langfristig angelegte mediengesellschaftliche Strategie übersetzte und so konsequent fortsetzte. Allerdings findet in den vorliegenden Beitrag die pädagogische Literatur zum Comic aus den 1970er Jahren allerhöchstens marginal Eingang. Dennoch dürfte deren systematische Auswertung größeren Aufschluss über derlei Kontinuitäten bieten. Es wäre zweifellos interessant zu sehen, ob sich darin signifikante Abweichungen von den hier herangezogenen Beiträgen ergeben. Interessant an einer Aufarbeitung der gesellschaftlichen, wissenschaftlichen und kulturellen Perspektiven auf den Comic in den ersten Jahrzehnten der Bundesrepublik ist vor allem der epistemologische Hintergrund der Rezeption von Comics. Gerade über die Perzeption und die Diskussion von Comics wird in gesellschaftlicher Perspektive ein Wissen über das Medium erstellt, das in dieser Form zuvor nicht existierte. Erst vor diesem epistemologischen Hintergrund lässt sich dann eine spezifische Ordnung kulturellen und medialen Wissens einführen, worin sich der Comic als ein gesellschaftlich verankertes Medium situiert und entwickelt. Zwar unterscheiden sich in diesem Zusammenhang die 1970er Jahre von den besonders aktiv gegen Comics vorgehenden

1950er und 1960er Jahren insofern, als die Aufgeschlossenheit gegenüber dem Medium größer wird. Letztlich bleiben diese Gesten der Anerkennung und der Nobilitierung aber weitgehend akademisch und erreichen nicht die Breite des Diskurses zu Comics, der auch in den 1970er und 1980er Jahren überwiegend negativ imprägniert bleibt. Die Resultate jener epistemischen Produktivität wären sicher auf den Umgang mit Comics in zahlreichen Gesellschaften anwendbar, insbesondere auf die USA als dem Ursprungsland der »Schmutz und Schund«-Kampagnen (Springhall; Savage). Dennoch trifft sie in Deutschland auf spezifische historische Bedingungen, da hier erst mit der Neuformierung der populären Kultur in Deutschland nach 1945 im größeren Stil auch Comics auf den deutschen Markt gelangen (Dolle-Weinkauff; Koch). Erst von diesem verspäteten Import des Comics nach Deutschland an, der einen spezifischen, in den USA vorbereiteten, medienhistorischen und epistemologischen Import an Wissen zu Comics einschließt, kann sich auch ein spezifisch deutscher Zugriff auf das Medium, dessen kulturelle und soziale Einordnung herausbilden. Gespeist aus einer ganzen Reihe an Quellen wurde dem Comic überwiegend mit Misstrauen oder Ablehnung begegnet (Knigge). Zumal dieser zunächst vornehmlich als Verfallsmedium wahrgenommen wurde, also als Symptom für eine offensichtliche Degeneration der US-amerikanisch geprägten Massengesellschaften.

2. Medienepistemologie des Comics

Dieses Klima entspannt sich nicht zufällig in den 1970er Jahren – vor dem Hintergrund einer sich neu emanzipierenden Filmindustrie, dem Höhenflug der Camp Kultur und der Konjunktur von Pop Art. Dennoch stehen auch die wissenschaftlichen Arbeiten dieser Jahre zum Comic noch weitgehend unter dem Eindruck, dass dieser als Medium und als Kunstform primär trivial zu denken sei. Der zentrale Ansatz für eine, wie immer kursorisch ausfallende, Untersuchung der Arbeiten dieser Zeit liegt folglich vor allem in einer medienepistemologischen Analyse. Es ginge darum nachzuvollziehen, über welche kulturellen Praktiken ein gesellschaftliches Wissen weniger des Comics, als vielmehr über den Comic erstellt wird. In epistemischer Absicht greift demnach ein Diskurs auf das Medium Comic zu, der es erstens in allgemein gesellschaftliche Kontexte einordnet und der zweitens dafür sorgt, dass ein kulturelles Meta-Narrativ über den Comic hergestellt wird, das für diesen mit einer gültigen Bedeutung versieht. Mittels dieser Instrumente wird das Medium entweder im Feld der repräsentativen oder der devianten Kultur platziert, womit eine Wahrheit des Comics generiert wird, die kulturell diskursiv gesetzt ist und die das Medium selbst, speziell aber dessen Rezeption, hegemonial prägt.

Das in diesem Text verwendete Verständnis einer epistemologischen Soziogenese kultureller Objekte folgt Michel Foucaults Begriff des »Wahrheitsregimes« (Foucault, 122–144). Dieser wird jedoch umgelenkt von einer verpflichtenden Zurichtung der Individuen auf eine Fokussierung der Medien. Für Foucault stellt das Wahrheitsregime eine Praxis der Subjektivie-

rung dar, die im Modus des Bekenntnisses zu einer allgemeinen Wahrheit verläuft (Foucault, 122). »Ein Wahrheitsregime ist somit das, was die Individuen zu Wahrheitsakten zwingt, das, was die Form dieser Akte definiert, bestimmt und die Voraussetzungen für die Ausführung dieser Akte und ihre spezifischen Effekte schafft« (Foucault, 133). Die Übertragung dieser Praxis auf Medienformate zielt weniger deren, nur für Individuen sinnvolle, Subjektivierung an, als ihre Integration in ein einheitliches epistemologisches Format. Dieses lässt sich als »Wahrheitsregime« bezeichnen, indem es eine mediale Evidenz erstellt, welche alle Formate innerhalb einer bestimmten medialen Form, etwa im Comic, erfasst. Die »Macht zur Wahrheit zu nötigen», liegt dann in der Wahrheit des Mediums selbst (Foucault, 136). Wenn Bernhard Siegert zufolge der Begriff der Kulturtechnik eine Engführung von »Kulturgeschichte und Mediengeschichte« bedeutet (Siegert, 99), dann muss diese in spezifischen kulturellen Praktiken aufgesucht werden. Für den Comic wurde früh vor allem dessen Störungspotenzial erkannt, »kulturelle Codes [zu] entsichern, Zeichen [zu] löschen, Bilder und Töne [zu] deterritorialisieren« (Siegert, 100). Die Implementierung eines medialen Wahrheitsregimes stellt demgegenüber eine Form der Domestizierung des Comics dar, durch die sein Entsicherungspotential gegenüber kulturellen Codes gelöscht, zumindest eingehegt wird (Siegert, 99f.). Zugleich wäre Medienepistemologie der reflexive Nachvollzug jenes performativen Prozesses, der eine Kulturtechnik wie den Comic sukzessive und in einer Überkreuzung von medien- und kulturgeschichtlichen Praktiken einem spezifischen Wahrheitsregime integriert. »Medien werden als Kulturtechniken beschreibbar, wenn die Handlungsketten rekonstruiert werden, in die sie eingebunden sind, die sie konfigurieren oder die sie konstitutiv hervorbringen« (ebd., 98); all diese Verfahren bündeln sich wiederum zu einem epistemischen Verfahren. In rekonstruierender Perspektive ginge es somit darum, die Produktion medialer Normalität aufzuzeigen (Winkler 2004, 183–191). Gerade weil sie einem epistemologischen Wahrheitsregime unterworfen werden, zugleich aber über ein kulturtechnisches Potential der Entsicherung und Störung verfügen, müssen Medien auch gesellschaftlich normalisiert werden. Das geschieht im Fall des Comics offenkundig über seine Identifikation und Einordnung als deviantes Medium, das den Erfordernissen einer repräsentativen Kultur keineswegs gerecht werden kann. Die These, die in diesem Aufsatz letztlich weniger vertreten als vielmehr vorbereitet werden soll, lautet, dass der Comic seine heute spezifische mediale Form und Identität ganz wesentlich ausgebildet hat, weil und indem er die meiste Zeit über Objekt gesellschaftlicher und kultureller Marginalisierungspraktiken war: Die Eigenlogiken des Comics folgen einer Logik des verfemten Mediums; seine Ästhetik, narrative Struktur und symbolische Ausrichtung ist nur denkbar als Reaktion auf eine umfassende Prekarisierung des Mediums innerhalb der zeitgenössischen repräsentativen Kultur (Ahrens 2020; Packard).

Die Beiträge einer früheren deutschen Comicforschung bieten ein ausgezeichnetes Material, um dieses epistemologische Interesse am Medium systematisch zu verfolgen. Der entscheidende Unterschied zwischen den oftmals im Zusammenhang diskutierten

Medien Comic und Film ist aus dieser Perspektive weniger die Frage der Form, als vielmehr diejenige der kulturellen Anerkennung. Die gerade auch ästhetisch spannende Frage lautet: Wie entwickelt sich ein Medium, das fortlaufend unter Beobachtung steht, dem systematisch Restriktionen bezüglich der narrativen und ikonographischen Gestaltung auferlegt werden? Welche medienepistemologischen Konsequenzen resultieren daraus, dass der Comic nicht bloß bis heute darum buhlen muss, auf der symbolischen und auf der Sinnebene als ernsthaft anerkannt zu werden, sondern dass vor allem in dieser Richtung erfolgreich eine Habitualisierung auch seiner Rezipient_innen und sogar derjenigen geschaffen wurde, die sich mit dem Medium fachlich auseinandersetzen? Denn da, wie Hartmut Winkler hervorhebt, die »Bindung ans Symbolische« für Medien unerlässlich ist (Winkler 2008, 212), definiert ihre epistemische Integration ihren Standort in Gesellschaft und Kultur, und damit einesteils die ihnen eigenen Akteursqualitäten sowie andernteils jene kulturellen Zuschreibungen, die sie als Medien einer Nötigung zur Wahrheit über sich selbst unterwirft (Foucault, 136). In Wissenschaft und Kultur sind die verklausulierten Entschuldigungen dafür, dass man sich mit Comics beschäftige, bis heute ungezählt; ungebremst sind die Vorworte, die ein Buch über Comics zunächst damit rechtfertigen müssen, das Medium sei heute nicht mehr als trivial abqualifiziert. Wenn das so wäre, weshalb wird es dann seit Jahrzehnten in jede Einleitung hineingeschrieben? Schließlich waren Fuchs und Reinhold Reitberger schon in den hier thematisierten 1970er Jahren guten Mutes, dass dieses Ritual überlebt sei und befanden: »Endlich ist man auch hierzulande soweit, daß nicht mehr jede Behandlung der Comics zu Anfang einer Legitimation der Subjektmaterie bedarf« (Fuchs/Reitberger o.J., 8). Dass sich diese Konvention noch immer regen Gebrauchs erfreut, verweist insbesondere auf eine Symptomatik: Episteme verwirklichen sich als Normalisierungspraktiken über Routinen und verdichten sich als solche zu Diskursen kultureller Herrschaft. Darin wirkt ausgesprochen nachhaltig der Zwang zur Rechtfertigung einer Auseinandersetzung mit den Rändern des kulturellen Feldes.

Schließlich können Formen des kulturellen Ressentiments, die sich am Comic seit den 1950er Jahren festgemacht hatten, nicht nur selbst eine zureichende Motivation abgeben, sich aus unterschiedlichsten Perspektiven mit diesem Medium zu befassen; das Ressentiment als Motivation kann auch interessante Einsichten generieren. So wird zwischen den 1950er bis 1970er Jahren auffällig viel wissenschaftlich zu Comics publiziert. Ein Großteil dieser Beiträge, so scheint es (und bliebe zu überprüfen), gelangt bemerkenswert häufig zu ähnlich lautenden Schlüssen über den Comic als Medium, seinen kulturellen Standort und seine Wirkung auf die Rezipient_innen. Dies ist der Fall, obwohl die in Frage stehenden Beiträge von gänzlich unterschiedlichen, kulturkonservativ bis materialistisch geprägten Positionen ausgehen. Dass sie trotzdem in ihrer Beurteilung des Mediums Comic erstaunlich weit übereinstimmen, mag daran liegen, dass viele dieser Arbeiten zunächst durch die störende Rolle der als neu empfundenen Comics im Lektüreangebot für Kinder und Jugendliche motiviert sind (Baumgärtner; Hesse-Quack), sich dann in eine gerade entstehende Forschung zur Trivialkultur einordnen

(Zimmermann; Riha) und schließlich an ideologiekritische Ansätze anknüpfen (Doetinchem/Hartung; Drechsel/Funhoff/Hoffmann; Gans). Vor diesem Hintergrund entstehen in der 1970er-Dekade nicht nur erste Versuche einer historischen Einordnung und systematischen Aufarbeitung des Mediums (Fuchs/Reitberger o.J., 1978; Fuchs 1977; Metken), sondern auch erste, interessante, noch heute inspirierende, zugleich jedoch weitgehend vergessene Analysen zu den Formbedingungen des Mediums und zu dessen kultureller Verortung.

Für die niemals systematisch ausgebaute, arbiträr verlaufende, wissenschaftliche Rezeption des Mediums Comic sind diese Arbeiten bis weit in die 1990er Jahre hinein von größter Bedeutung. Literaturwissenschaft, (Medien-)Soziologie, Kunstgeschichte und Kulturwissenschaft greifen zur Einordnung des Mediums auf diese frühen und in ihrer Perspektivenbildung auf das Medium häufig ebenso wegweisenden wie grobschlächtigen, seit den 1950er Jahren entstandenen, Arbeiten zurück. Insbesondere stellt sich als Effekt dieser Wissenschaftspraxis und -tradierung ein Image des Comics als triviale Literaturform her, welches es lange erschwert hat, das Medium anders als pejorativ zu adressieren. Zugleich eröffnet gerade der oftmals distanzierte bis ablehnende Umgang damit ebenso überraschende wie interessante Einsichten in die formale Struktur des Mediums – so etwa in Themen wie Bildarchitektur, Narration und Dramaturgie, Figurenführung etc. Das hier herangezogene Material aus den 1970er Jahren nähert sich dem Comic jedoch bemerkenswert wohlwollend. Zumindest im akademischen Diskurs scheint es um diese Zeit vermehrt Anläufe zu einer Neubestimmung des Comics zu geben. Wie weit diese auch die einflussreichen didaktischen Aufbereitungen des Mediums und den öffentlichen Diskurs generell beeinflussen, bliebe zu überprüfen. Woher diese Neubewertung rührt, ist nicht ganz klar. Im Hintergrund dürfte aber eine allgemein steigende Akzeptanz von Produkten der Populärkultur stehen, die sich unter anderem auf eine zunehmende Verflechtung von Kunst und Populärkultur (Camp, Pop-Art), auf eine Nobilitierung einzelner Populärformate (New Hollywood, Neuer Deutscher Film) sowie auf die sukzessive Durchsetzung von Comic-Formaten jenseits des Stereotyps vom Kindermedium (Underground, Avantgarde) zurückführen lässt. Insgesamt lassen sich drei größere Themen identifizieren, denen der zweite Teil dieses Aufsatzes nachspüren wird. Dies ist erstens die Diskussion des Kulturwerts von Comics, insbesondere die Frage, ob diese zur Kunst zählen; zweitens die Auseinandersetzung mit der Formensprache, da hier Begriffe und Konzepte ganz weitgehend neu geschöpft, erfunden, werden müssen; drittens die Diskussion um den Wirklichkeitsbezug und Realitätsgehalt des Mediums.

3. Diskurse zum Comic in den 1970er Jahren

Zweifellos stellt der zuerst 1970 erschienene, von Hans Dieter Zimmermann verantwortete Sammelband *Vom Geist der Superhelden Comic Strips. Zur Theorie der Bildgeschichte* eine Zäsur für die wissenschaftliche Beschäftigung mit Comics in Deutschland dar, der Beiträge

zu einer Ausstellung in der Berliner Akademie der Künste zusammenfasst. Als französische Gastbeiträger beklagen darin Pierre Couperie und Claude Moliterni dass es, im Unterschied zum letztlich jüngeren Medium Film, für den Comic keine »materielle Forschungsgrundlage« gebe (Couperie/Moliterni, 31), also keine Akademien, keine Archive, keine Lehre, keine Geschichte und auch keine Förderung. Dieser Befund wird im selben Band sekundiert von Otto Hesse-Quacks Befund, in Deutschland werde über den Comic zwar »viel polemisiert und spekuliert, aber nicht geforscht« (Hesse-Quack 1973, 89). Nur wenig später moniert Hans Giffhorn das »Fehlen einer empirisch fundierten Theorie der Comics«, das umgekehrt offenbar »besonders leidenschaftliche Stellungnahmen« befeuere (Giffhorn, 71). Insgesamt werde das Medium »nach tradierten, ungeprüft übernommenen Maßstäben bewertet und als solches zum Negativum erklärt« (ebd., 75). Hier zeigt sich, wie ausgeprägt der Blick nicht nur auf die institutionelle, sondern auch auf die epistemische Situation des Mediums Comic schon vor fast 50 Jahren gewesen ist. Für Hesse-Quack wie auch für Giffhorn determiniert die kulturdiskursive Rahmung des Comics nicht nur dessen Rezeptionsgeschichte, sondern das kulturell etablierte Image des Comics trägt dazu bei, dessen soziale Realität erst hervorzubringen.

An solche Befunde anschließend kritisiert Horst Künnemann, dass Comics kaum als »eigenständiges Medium« eingeschätzt würden, wie dies ihm zufolge, wohl angesichts eines kulturellen und medialen Umfeldes, worin sich der Comic wohl etabliert hat und auch Medienwirkung entfaltet, eigentlich angemessen sei (Künnemann, 23). Wie um ein Uneinverständnis mit der in der westdeutschen Nachkriegsgesellschaft bis Ende der 1960er Jahre wohl etablierten, kulturell negativen Grundhaltung gegenüber dem Medium Comic deutlich zu machen, kommen in den 1970er Jahren vermehrt gänzlich andere Positionen auf. So springt der für seine Studie über *Asterix* (Stoll 1974) bekannte André Stoll der Position Künnemanns bei und stellt fest, »aufgrund seiner reichhaltigen, widersprüchlichen Struktur [sei] das populäre Comic-Buch nicht für die oberflächliche Lektüre bestimmt«, da es erhebliche »subtile Reize« berge (Stoll 1977, 39). Dieser Verweis auf die Komplexität des Mediums muss im Jahr 1977 noch ebenso provozierend wirken, wie er zweifellos notwendig ist, um das um Trivialität und Konsumierbarkeit kreisende Medienimage des Comics aufzubrechen. Aus kunsthistorischer Perspektive bemüht sich noch früher Werner Hofmann, die »Ausgrenzung der Comics aus der Kunstsphäre« aufzubrechen (Hofmann, 64) und für einen zeitgenössisch angemessenen Kunstbegriff zu werben. Die Praxis einer Exkludierung des Comics aus dem Kunstsegment reglementiere nicht nur die Comics als marginalisiertes Medium, sondern insbesondere rückwirkend die Kunst selbst, indem diese »auf einen bestimmten, elitär beschnittenen Resonanzraum« festgelegt und damit bevormundet werde (ebd.). Faktisch seien »Popularität und divertierende Verständlichkeit« (ebd., 66) aber keineswegs Gradmesser für den Rang eines Kunstwerks, sondern würden zu solchen Kriterien nur vermittels eines spezifischen Regimes ästhetisch diskursiver Herrschaft. Vielmehr, stellt Hofmann

nüchtern und unter Bezug auf Franz Wickhoff und Aby Warburg fest, seien Comics schlicht Kunst, »daran kann weder ästhetisches noch antiästhetisches Wunschdenken etwas ändern« (ebd., 67). So stünden gerade Comics für eine Öffnung, mithin für eine Demokratisierung, des Kunstbegriffs, indem mit ihnen eine Kunstform in die Mitte der Gesellschaft gelangt, »die sich nicht nur an den Kenner wendet« (ebd., 69) und so dazu beiträgt, das überkommene Kunstverständnis des 19. Jahrhunderts aufzubrechen.

Es ist bemerkenswert, wenngleich letztlich nicht überraschend, dass sich gerade materialistische Ansätze diesen Tendenzen zu einer neuen Sicht auf den Comic weitestgehend verweigern. Ganz als richte er sich direkt gegen die Position Stolls, bestimmt Jörg Funhoff: »Comics sind Massenware. […] Die Aura des schöpferischen Künstlers ist für sie längst hin« (Funhoff, 70). Einem ähnlichen Zugriff auf den Comic hängen auch Dagmar von Doetinchem und Klaus Hartung an, wenn sie meinen, als »neuartiges Medium der Massenkultur« stehe der Comic »im Widerspruch […] zu aller bisherigen Kultur« und trage Bedürfnissen Rechnung, »für die Kulturphänomene traditioneller Art völlig bedeutungslos sind« (Doetinchem/Hartung, 76). Kultur sei für die Comics lediglich eine »Abraumhalde, aus der sie alles ›Verwertbare‹ herausziehen« (ebd., 76). Ganz offenbar wirkt zu dieser Zeit der immer noch der ästhetische Ansatz des Materialismus nach, der speziell durch die Debatten um den Formalismus geprägt ist (Lukács), sowie durch daran anschließende Diskussionen aus den 1920er und 1930er Jahren zu einer marxistischen Ästhetik (Wittfogel) und den Einflusses des Kulturindustrie-Kapitels aus der *Dialektik der Aufklärung* (Horkheimer/Adorno). Diese Konstellation wirkt überaus hemmend auf die Einordnung populärkultureller Objekte und Praktiken, wodurch es materialistischen Positionen nachgerade unmöglich wird, die Gestaltungskraft solcher Ausdrucksweisen und Medienformate wahrzunehmen, die vom etablierten kulturellen Kanon abweichen. Hingegen sehen ganz explizit ein solches Potential Hella Dunger und ihre Ko-Autor_innen, wenn sie auf einen konstitutiven Grundwiderspruch im Medium Comic aufmerksam machen, dessen »in den Produktivkräften«, also innerhalb der Möglichkeiten der formalen Gestaltung, beschlossenes »revolutionäres Potential« durch die Grenzziehungen der »kapitalistischen Produktionsverhältnisse« geradezu gefesselt sei (Dunger u. a., 244). Darin seien Comics anderen Massenmedien, Dunger u. a. nennen den Italo-Western, verwandt. Von der »Künstlerkunst« klar unterschieden, betrachtet Zimmermann Comics schließlich als konsequente Entwicklung einer von der ersteren »abgespaltenen populären Kunst« (Zimmermann 1974, 255). Allerdings sei sogar der Comic bereits unterteilt in ein populäres und ein elitäres Segment, die kaum Berührungspunkte aufweisen würden. Einerseits befeuere seine Lektüre die »distanzierte Freude der Intellektuellen über die populäre Kunst der Comics«, andererseits die »distanzlose Freude der nichtintellektuellen Leser« (ebd., 249).

Die wohl weitläufigste Auseinandersetzung innerhalb einer im weitesten Sinne kulturwissenschaftlich ausgerichteten Comicforschung gilt während der 1970er Jahre den formalen Aspekten des Mediums. Das ist kein Zufall, da das begriffliche, kategoriale und methodische

Instrumentarium für eine dem Medium angemessene Untersuchung in den 1970er Jahren entweder nicht existent oder unzureichend ist. Diese Situation hat sich bis heute nicht grundlegend geändert. Auch medienhistorisch ist Wissen zum Comic nur ausgesprochen fragmentarisch vorhanden. Die Beiträge der Zeit versuchen sich denn auch an zunächst ganz basalen Fragen, die überhaupt erst die Grundlagen für eine wissenschaftliche gesicherte Auseinandersetzung mit dem Medium Comic erarbeiten, während das Bild und Text synthetisierende Medium bis dahin vor allem als eine deviante Form der Literatur adressiert wurde. So wird gefragt nach der Definition des Comics und nach den diesen auszeichnenden formalen Aspekten. Die Bedeutung der Textebene wird ebenso diskutiert, wie das Verhältnis von Bildlichkeit und Narration oder die spezifisch graphische Organisation einer Erzählung. Hier entsteht eine Vielzahl häufig origineller Ansätze und Ideen, die zum Teil noch heute wirksam sind. Vor ihrem zeitgenössischen Hintergrund akzentuieren diese Ansätze teilweise aber auch in ganz anderer Weise, als dies gegenwärtig der Fall wäre und gewinnen damit ein aus heutiger Perspektive ausgesprochen eigenständiges Profil. Damit erlangen sie insbesondere vor ihrem besonderen epistemischen Hintergrund Relevanz. An dieser Stelle sollen daraus nur einige wenige beispielhaft herausgegriffen werden. So benennt Rainer Schwarz mit »Erzählcharakter, Bildreihung, Sprechblasen« drei Kernelemente des Comics (Schwarz, 11). Bereits die Knappheit dieser Kategorienbildung verweist darauf, dass sich der Comic als Medium nicht angemessen verstehen lässt, wenn diese definierenden Elemente isoliert oder ignoriert werden. Es handele sich beim Comic nur deshalb nicht um »eine unzusammenhängende Reihe von Bildern«, sondern vielmehr um »eines der authentischsten Abbilder der Träume, Hoffnungen, des Glanzes und des Elends unseres Jahrhunderts« (ebd., 10). Wichtig sei, worauf Karl Riha aufmerksam macht, dass sich in jedem Panel »zwei Lesevorgänge« überlagerten und ergänzten, die von Text und Bild (Riha 1974, 159): »Im Comic strip dagegen geht dieser Abstand, den in der Bildergeschichte der Text zum Bild hat, verloren. Weil der Text ins Bild hineinrutscht, kann er sich nur noch unter den Bedingungen, die das Bild setzt, behaupten« (ebd.). Diese Literarizität des Bildes, die semiotisch bedeutsame Ebene des Ikonographischen, ist nach wie vor relevant und stark diskutiert; in den 1970er Jahren jedoch betritt Riha mit dieser theoretischen Verschaltung weitestgehend Neuland. Gewissermaßen im Einverständnis mit Positionen von Dunger u. a., spricht außerdem Hofmann davon, dem Comic verbleibe zwar »ein ausgedehntes inhaltliches Terrain, aber nur geringe formale Bewegungsfreiheit« (Hofmann, 79). Die Gründe dafür sieht Hofmann in einer medienimmanenten Selbstgenügsamkeit, die sich das anfängliche Experimentieren mit formalen Möglichkeiten untersage und in eine »Tendenz zur Bewahrung und Stereotypisierung des formalen status quo« münde (ebd.). Speziell in formaler Hinsicht sei das Medium auf einen eher problematischen Konservatismus verpflichtet, der Hofmann zufolge auf die ökonomische Form als serieller Markenartikel zurückgehe, sich hier doppelt kommodifiziere und sich die Freiheiten einer künstlerischen Praxis untersage. Diese Perspektive auf den

Comic buchstabiert Riha konzeptionell aus, der in den frühen Comics ein enormes Potential des Ausdrucks einer auf die Groteskliteratur zurückgehenden »verrückten Welt« und des Absurden sieht (Riha 1970, 9) und diesbezüglich von einem durch die spezifische Mediensituation bedingten »Anti-Realismus des Zeichenstiftes« spricht (ebd., 10). Hingegen verkehre sich diese Qualität erst mit der Erfindung des Comic Book und dem Trend zum scheinbar realistischen Comic in einen langweiligen »Pseudorealismus« und in herrschaftsstabilisierende »Befriedigungs-Kunst« (ebd., 16).

Besonders umstritten aber, und von ebensolcher Dringlichkeit für die zeitgenössische Situation, ist die Frage nach dem Wirklichkeitsbezug von Comics. Diese Debatte erscheint deshalb so zentral, weil sie offensichtlich stark normativ aufgeladen ist. Geht es doch darum, was ein Medium gesellschaftlich leisten soll und auf welche Weise (und ob überhaupt) es zur Verfestigung herrschender Ideologeme beiträgt. Unter der oben skizzierten Perspektive konsequent, sehen die materialistischen Beiträge einen Bezug von Comics auf den Kern von gesellschaftlicher Wirklichkeit entweder gar nicht gegeben oder nur als Ausdruck ideologischer Kommunikation. So heißt es bei Doetinchem und Hartung, gerade die »Kombination von Wort und Bild« in Comics mache es möglich, »dem Leser ein hohes Maß an Unwahrscheinlichkeit und Verzicht sinnlich gebundener Welt zumuten zu können« (Doetinchem/Hartung, 64). Statt einer Sättigung der Rezipient_innen durch das Medium mit Wirklichkeit ziele daher die Praxis der »Reduktion von Wirklichkeit« auf deren »Entwertung« durch das Medium Comic ab (ebd.). Ideologisch reproduziere gerade diese Reduktion und Entwertung zugleich systematisch und »unmittelbar die herrschenden Verhaltensnormen« (ebd., 65). In ähnlicher Stoßrichtung befinden Wiltrud Ulrike Drechsel und ihre Ko-Autoren, als Massenartikel erhebe der Comic »keinen Anspruch auf Einzigartigkeit«, sondern sei »außerordentlich plagiatfreudig« (Drechsel/Funhoff/Hoffmann, 10), worin sie im Grunde bereits den ganzen formalen Kern des Mediums erkennen.

Gegen solche Ansätze bezieht Hofmann Position, wenn er feststellt, Comics bildeten »unsere Zeit umfassender und authentischer« ab, »als die sogenannte ›Hochkunst‹« (Hofmann, 66). Gerade weil sich Comics in klarer Differenz zur Hochkultur befänden, kehrt er die pejorative Argumentation um, seien sie auch in der Lage, in besonderer Weise die Repräsentation gesellschaftlicher und kultureller Bedingungen einzulösen. Diese Sichtweise ergänzend, stellt Alfred C. Baumgärtner fest, Comics seien als »Dokument der Gesellschaft zu deuten, die sie hervorgebracht hat« (Baumgärtner 1973, 99). In dieser Perspektive kann auch der »Konsum der Bilderhefte als Informationsprozeß« (ebd.) adressiert und entsprechend als Kulturpraxis identifiziert werden. Alle möglichen »postulierten negativen Auswirkungen der Comics-Lektüre«, wendet sich Baumgärtner gegen die hergebrachte Kritik am Medium, seien nicht belegt (ebd., 98). An anderer Stelle präzisiert er sogar, es könne kein Zweifel daran bestehen, dass das »in Figuren- und Hand-

lungsklischees, in Sprache und Bild, Strich und Raster unverwechselbare Zeichensystem der Comics eine der Signaturen der Epoche geworden« sei und weist die herkömmliche Comic-Kritik als »antiquiert und provinziell« zurück (Baumgärtner 1974, 27). Vielmehr stehe die gesellschaftliche Durchsetzung von Massenkultur auch für einen, oben bereits angezeigten, Demokratisierungsprozess (ebd., 31).

Zuletzt sei auf Ulrich Krafft hingewiesen, der in seinem 1978 erschienenen *Comics lesen* einen gänzlich eigenständigen, weder vom Film berührten, noch von Will Eisners Konzeption beeinflussten Sequenz-Begriff als »enge, ununterbrochene Verweisketten« vorlegt, der auch heute noch inspirierend wirkt (Krafft, 18). Krafft macht deutlich, dass die übliche Abfolge von Panels im Comic aus in »Verweisketten« organisierten, »verweisende[n] Zeichen« besteht, die auf ein letztlich nur einmal neu gesetztes Zeichen bezogen sind und die er als Sequenzen bezeichnet (Krafft, 18). Das semiotische Prinzip des Verweises stellt für Krafft über die Sequenz hinaus das formale »Zentrum« des Comics dar (Krafft, 28), das insbesondere im einzelnen Panel wirksam wird (Krafft, 19f.). Über die zunächst simple Definition des Comics als »Bildertext« hinaus, ist Krafft damit in der Lage, den Comic als »ein Geflecht von Verweisketten« zu beschreiben (Krafft, 27). Darüber wird sowohl die narrative Kontinuität des Comics gewährleistet, als er über dieses Geflecht auch gegliedert wird. In seinem 1973 erschienenen Aufsatz zum Comic als »semiologisches System« setzt Baumgärtner im Grunde ähnlich an, wenn er davon spricht, der scheinbar epische, fortlaufende Erzählstrom des Comics stelle »in Wahrheit eine Bilderfolge dar« (Baumgärtner 1973, 101). Damit kommt er einem Sequenzbegriff zumindest nahe, ohne diesen selbst zu verwenden. Angelehnt an Roland Barthes führt Baumgärtner aus, Comics würden sich als »semiologisches System graphischer Zeichen« organisieren und entfaltet im Detail den »Zeichencharakter« der formalen Vorgehensweisen im Comic (Baumgärtner 1973, 104f.), der von den Konsument_innen sukzessive »einregistriert« werde (Baumgärtner 1973, 110). Mit diesen ausgesprochen avancierten Ansätzen weisen Krafft und Baumgärtner deutlich über die zeitgenössische Diskussion um den Realitätsgehalt von Comics hinaus (an der sich Baumgärtner andernorts, 1965 und 1974, durchaus beteiligt) und öffnen eine Perspektive darauf, dass es im Comic möglicherweise viel weniger um Fragen einer adäquaten, realitätsgerechten Darstellung geht, als um abstrahierende Verfahren einer symbolischen, zeichenhaften Repräsentation. Ähnlich argumentiert nur noch Riha, wenn er auf der irrealen Qualität des Comics insistiert, auf dessen Tendenz zur Groteske, »zum Absurden, zu Witz und Phantastik« (Riha 1973, 44). Letztlich transzendieren solche Ansätze nicht nur den gängigen Realitäts-Fetisch der Zeit, indem sie auf ein Potenzial des Comics verweisen, welches weit über dessen sehr eng gefassten Fokus hinaus geht. Vielmehr wirken sie auch avancierter, als die meisten aktuellen Ansätze, die den Comic noch immer vor allem als reines Abbildungsmedium oder in einer ausgesprochen literarischen Perspektive adressieren. Solche Entwürfe wären daher unbedingt neu einzuholen.

4. Fazit

Deutlich wird vor diesem Hintergrund, welche Relevanz die Auseinandersetzung mit den frühen Beiträgen zu einer kulturwissenschaftlichen Einordnung von Comics für eine medien-immanent komparative Perspektive auf die Comicforschung haben könnte. Der mögliche Gewinn dieser Auseinandersetzung läge in der medien-, vor allem aber theoriegeschichtlichen Rekonstruktion dieser heute medienhistorisch und medientheoretisch weitgehend abgesunkenen Debatten und ihrer Übersetzung auf neuere Fragestellungen und Problematiken. Es sollte deutlich geworden sein, dass es sich hier nicht nur zeitgenössisch, sondern ganz grundsätzlich um wesentliche Beiträge handelt, bei denen sich die wissenschaftliche Erschließung des Mediums und dessen kulturelle Rezeptionsgeschichte bis zur Ununterscheidbarkeit überlagern. So entwerfen die frühen Beiträge oftmals nicht nur interessante Zugänge zum Comic – was durchaus auch auf die ablehnenden Positionen zum Medium Comic zutrifft. Sondern sie spiegeln darüber hinaus ausgesprochen pointiert und als Meta-Diskurs den gesellschaftlichen Prozess einer Aneignung des Comics wider und erlauben den Nachvollzug eines Vergesellschaftungs- und Kulturalisierungsprozesses des Comics. Insofern legen die in Frage stehenden Arbeiten Grundlagen für eine kulturelle Situierung und Lokalisierung von Comics in der Bundesrepublik. So erscheint etwa die Forderung Dietger Pfortes die »Behandlung des Massenmediums Comic« benötige ein »Einlassen auf mediale Eigenschaften, für das der traditionelle Literatur- und Kunstunterricht kein Instrumentarium besitzt«, nach wie vor höchst modern und an der Zeit zu sein (Pforte, 9). Die Ungleichzeitigkeit von Medienperformanz und Medienrezeption des Comics ist kennzeichnend für dessen anhaltende Wahrnehmung in Deutschland. Nicht der Comic selbst, auch nicht dessen Leserschaft, verorten das Medium in der kulturellen Topographie seit den 1950er Jahren, sondern dies erledigt zu weiten Teilen eine Expertengemeinschaft akademischer Kulturübersetzer mittels Diskurspraktiken, die über Kompetenzen zur Registrierung, Identifizierung und Klassifizierung verfügen. Diesbezüglich bricht offenbar mit den 1970er Jahren ein bis dahin konventionalisierter Denkstil auf, indem die Kulturübersetzer sich nun bemühen, die bis dahin sehr erfolgreich pejorativ etablierte, symbolische Integration des Comics zu verschieben und neue Techniken und Perspektiven anzubringen, »die kulturelle Codes entsichern, Zeichen löschen, Bilder und Töne deterritorialisieren« (Siegert, 100).

Die im Zuge dieser Verschiebungen in den 1970er Jahren auszumachenden, heute weitgehend vergessenen Ansätze zu einer theoretischen und konzeptionellen Bestimmung des Mediums Comic sind in vielerlei Hinsicht instruktiv. Dieser Wert wird nicht geschmälert, eher unterstrichen, durch das oftmals zugleich unbeholfene Vokabular. Es ist bemerkenswert, dass offenbar über Jahrzehnte hinweg kein begriffliches Vokabular wurde, um den Comic als Medium theoretisch wie konzeptionell zu adressieren. Die Gattungsqualität tritt vielfach hinter

das Format des Produkts zurück, es findet sich kein Begriff, der nicht irgendwie Ressentiment kommunizieren würde. So ist die Rede von »Comic-Heften« oder »Comics-Heftchen«, was selbst in ansonsten eher ambitionierten Beiträgen die epistemische Hypothek der »primitiven Literaturform« durchscheinen lässt (Baumgärtner 1965). Zugleich wird offenbar, dass viele Debatten der Gegenwart nicht wirklich neu sind und durch eine medien- und theoriegeschichtliche Rekonstruktion nur gewinnen könnten. So erinnert die oben mit Zimmermann angezeigte Aufspaltung in ein intellektuelles und ein Massensegment der Comicproduktion nicht zufällig an aktuelle Diskussionen zur Differenz von Comics und Graphic Novel. Zwar stehen mit den betont artifiziellen, kunstorientierten Arbeiten von Guy Peellaert oder Alfred von Meysenburg ganz andere Produktionen im Zentrum des Interesses als bei der heute vor allem über ein ambitioniertes Narrativ definierten Graphic Novel. Die Schnittmenge und identische Absicht liegt in der symbolischen Aufwertung des Mediums in das Feld einer repräsentativen Kultur, was in der Regel zugleich bedeutet, in das der sogenannten Hochkultur. Deren Diskursgrenzen sind über weite Strecken noch immer ausgesprochen wirkmächtig und organisieren weithin das kulturelle Kapital der einzelnen Medien. Der Zugriff über ein primär bildgebendes Kunstverständnis oder über eine literarische Form, so unterschiedlich er jeweils sein mag, bedeutet in dieser Hinsicht nur eine andere Akzentuierung der Strategie. Die Einschätzungen bezüglich solcher Praktiken ähneln sich durchaus: »Auch die Gebildeten lesen jetzt die zuvor verächtlich betrachteten Comics, die ihnen ein ungewohntes Vergnügen bieten, eine exotische Abwechslung, nach der sie aus Bildungsüberdruß greifen« (Zimmermann 1974, 249). Solch pointierte Befunde fehlen faktisch angesichts der heute in der Forschung weithin akzeptierten Gattungsteilung des Mediums in Comics und Graphic Novels, die immer den Ballast einer Abkopplung des Intellektuellensegments von der »primitiven Literaturform« mit sich schleppt.

Das Pendant der Debatte um Comics in den 1970er Jahren zu aktuellen Diskussionen bezüglich einer Distinguiertheit des Mediums ist die dort ausgiebig geführte, oben kurz gestreifte Diskussion um den Wirklichkeitsbezug des Mediums. Noch weitgehend unberührt von literaturtheoretisch avancierten Positionen wird dort das realistische Sujet und die realitätskonforme Darstellung weitgehend zum Maßstab gelungener Form erhoben, während das kulturtechnische Potential des Comics nahezu vollständig entweder in den Hintergrund tritt oder heftig kritisiert wird (Ahrens 2019, S. 84–115). Mit der realistisch abbildenden Form verbindet sich dagegen der Anspruch einer Abbildung von Realität, die zugleich normativ aufgeladen wird mit der Aufgabe einer klar artikulierten Kritik. Bloß kluge Unterhaltung genügt hier also nicht und gälte rasch als Affirmation; die den Comic zunächst grundierende Kunst der Überzeichnung, von Riha (1970) explizit ausgeführt, spielt in der kulturwissenschaftlichen Diskussion der Zeit zum Comic faktisch keine Rolle. Vor vierzig Jahren artikuliert sich an dieser Stelle vor allem eine materialistische Auseinandersetzung mit dem Comic, die das Medium in ideologiekritischer Absicht als ideologisches Instrument der Bewusstseinsproduktion eingesetzt sehen will. Etwa wenn Doetinchem und Hartung den fehlenden Wirklichkeitsbezug von Comics zunächst ausgiebig kritisieren und dann

ausgerechnet den chinesischen Comic zu Zeiten der Kulturrevolution als gelungenes Beispiel »der Schulung des Bewußtseins und der Leidenschaft« preisen (Doetinchem/Hartung, 208). In der Gegenwart steht die Feier des Authentischen, wenngleich formal anders gerichtet, kaum zurück, wenn sie insbesondere autobiographische Arbeiten, die an den Problemen des Alltags exemplarisch gesellschaftliche Brüche verhandeln wollen, ebenso akzentuieren, wie die Comic-Reportage als umfängliche Widerspiegelung von Realität. Die Parallelschaltung einer umfänglichen Wertschätzung scheinbar authentischer Abbildungsmimesis ist an dieser Stelle frappierend, auch wenn Riha schon 1970 eine bis heute einzigartige, innovative Theorie des frühen Comicstrips als »Anti-Realismus des Zeichenstiftes« auslegt (Riha 1970, 10).

Schließlich gelangen die Erkundungen des Comics in den 1970er Jahren, und sogar schon deutlich zuvor, in Ermangelung eines kategorialen Arsenals für die Erfassung der Formensprache und erzählerischen Besonderheiten des Mediums, zu oftmals eher improvisiert erzielten Einsichten, die Positionen wie sie später Groensteen, McCloud, Schüwer und andere entwickelt haben, mindestens vorweggenommen haben. Die oben zitierte Definition, die Schwarz für Comics findet, ist jedenfalls noch immer aktuell und brauchbar, was angesichts der nach wie vor umkämpften Definition des Mediums an sich schon bemerkenswert ist. Gleichzeitig wird die Diskussion über den Status von Comics als Literatur und die Bedeutung, die der Bildebene im Medium zukommt, bereits ausgiebig geführt. Wenn der Comic heute primär als literarische Form rezipiert wird, dann werden die Grundlagen dafür mindestens vor 40 Jahren gelegt, während die Ikonographie des Mediums, seine unmittelbar visuelle Präsenz, damals wie heute auffällig unterbelichtet und theoretisch vernachlässigt bleiben. Dass ein insbesondere graphisches Medium wie der Comic auf dieser Ebene kaum erschlossen und vornehmlich narrativ analysiert ist, stellt sowohl eine große Konstante, als auch ein großes Rätsel bezüglich der wissenschaftlichen Beschäftigung mit dem Medium dar.

Klare Differenzen setzen historisch sowohl der wissenschaftliche als auch kulturell-politische Zeitgeist. So spielen bis in die 1970er Jahre hinein (und sicher auch noch darüber hinaus) Diversity Themen in der Forschung zum Comic keine Rolle. Gender erfährt noch keinerlei Akzentuierung und das N-Wort wird auch in progressiven Publikationen noch bedenkenlos gebraucht. Hinzu kommt, dass die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Medium rein national ausgerichtet ist. Eine internationale Orientierung spielt weder auf der Ebene der wissenschaftlichen Rezeption wirklich eine Rolle noch hinsichtlich der Tatsache, dass fast alle in Deutschland rezipierten Produktionen Lizenzmaterial und damit international imprägniert sind. Hier ist der nationale Diskurs sich noch vollauf selbst genug. Schließlich, und das ist sicher entscheidend, wenngleich es Gegenstand einer eigenständigen Untersuchung sein sollte, begreift sich die Forschung zum Comic in den 1970er Jahren in keiner Weise als Comicforschung. Sofern sie sich fachlich verorten ließe, fiele sie wohl am ehesten in das Feld einer Trivialkulturforschung, weitestgehend aber handelt es sich schlicht

um pädagogische, germanistische, soziologische Beiträge, die sich auch einmal dem Comic zuwenden. Eine eigenständige Comicforschung, so wie es bereits eine Filmwissenschaft gibt, ist noch nicht im Ansatz erkennbar. Diesbezüglich hat sich wohl am meisten verändert zwischen 1970 und 2020.

Literaturverzeichnis

Ahrens, Jörn: Überzeichnete Spektakel. Inszenierungen von Gewalt im Comic. Baden-Baden: Nomos, 2019.

Ahrens, Jörn: Der Comic ist das Populäre. Zur populärkulturellen Gestalt eines Mediums der Massenkultur. In: Der Comic und das Populäre. Hg. v. Joachim Trinkwitz u. Rolf Lohse. Berlin: Bachmann, 2020 (im Erscheinen).

Baumgärtner, Alfred C.: Die Welt der Comics. Probleme einer primitiven Literaturform. Bochum: F. Kamp, 1965.

Baumgärtner, Alfred C.: Die Welt der Comics als semiologisches System. Ansätze zur Decodierung eines Mythos. In: Vom Geist der Superhelden Comic Strips. Zur Theorie der Bildergeschichte. Hg. v. Hans Dieter Zimmermann. München: dtv, 1973, S. 98–111.

Baumgärtner, Alfred C.: Comics in der Schule. Ein Überblick über bisherige Unterrichtsversuche. In: Comics im ästhetischen Unterricht. Hg. v. Dietger Pforte. Frankfurt a. M.: Athenäum, 1974, S. 22–41.

Couperie, Pierre u. Claude Moliterni: Zur internationalen Forschungssituation. In: Vom Geist der Superhelden Comic Strips. Zur Theorie der Bildergeschichte Hg. v. Hans Dieter Zimmermann. München: dtv, 1973, S. 31–40.

Doetinchem, Dagmar von, Klaus Hartung: Zum Thema Gewalt in Superhelden-Comics. Berlin: Basis, 1974.

Dolle-Weinkauff, Bernd: Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945. Weinheim, Basel: Beltz, 1990.

Drechsel, Wiltrud Ulrike, Jörg Funhoff u. Michael Hoffmann: Massenzeichenware. Die gesellschaftliche und ideologische Funktion der Comics. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1975.

Dunger, Hella u. a.: Comic – Vorschule des Fernsehens. In: Comics im ästhetischen Unterricht. Hg. v. Dietger Pforte. Frankfurt a. M.: Athenäum, 1974, S. 172–247.

Faulstich, Werner: Groschenromane, Heftchen, Comics und die Schmutz-und-Schund-Debatte. In: Die Kultur der fünfziger Jahre. Hg. v. Werner Faulstich. Paderborn, München: Fink, 2002, S. 199–215.

Gans, Grobian: Die Ducks. Psychogramm einer Sippe. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1972.

Giffhorn, Hans: Zur politischen Funktion von Comics. In: Comics im ästhetischen Unterricht. Hg. v. Dietger Pforte. Frankfurt a. M.: Athenäum, 1974, S. 68–103.

Foucault, Michel: Die Regierung der Lebenden. Vorträge am Collège de France 1979–1980. Berlin: Suhrkamp, 2014.

Fuchs, Wolfgang J.: Comics: Bestandteil des Medienmarktes. In: Comics im Medienmarkt, in der Analyse, im Unterricht. Hg. v. Dems. Opladen: Leske & Budrich, 1977, S. 9.

Fuchs, Wolfgang J. u. Reinhold Reitberger: Comics-Handbuch. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1978.

Fuchs, Wolfgang J. u. Reinhold Reitberger: Das große Buch der Comics. Anatomie eines Massenmediums. Gütersloh: Bertelsmann, (o.J.).

Funhoff, Jörg: Analyse eines Comics mit realistischem Anstrich. In: Comics im Medienmarkt, in der Analyse, im Unterricht. Hg. v. Wolfgang J. Fuchs. Opladen: Leske & Budrich, 1977, S. 70–81.

Hesse-Quack, Otto: Der Comic Strip als soziales und soziologisches Phänomen. In: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie 21 (1969), S. 680–703.

Hesse-Quack, Otto: Die soziale und soziologische Bedeutsamkeit der Comic Strips. In: Vom Geist der Superhelden Comic Strips. Zur Theorie der Bildergeschichte. Hg. v. Hans Dieter Zimmermann. München: dtv, 1973, S. 82–97.

Hofmann, Werner: Zu kunsthistorischen Problemen der Comic Strips. In: Vom Geist der Superhelden Comic Strips. Zur Theorie der Bildergeschichte. Hg. v. Hans Dieter Zimmermann. München: dtv, 1973, S. 64–81.

Horkheimer, Max u. Theodor W. Adorno: Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente [1944]. In: Theodor W. Adorno: Gesammelte Schriften 3. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1997.

Jäger, Georg: Der Kampf gegen Schmutz und Schund. Die Reaktion der Gebildeten auf die Unterhaltungsindustrie. In: Archiv für Geschichte des Buchwesens 31 (1988), S. 163–191.

Knigge, Andreas C.: Fortsetzung folgt. Comic-Kultur in Deutschland. Frankfurt a. M., Berlin: Ullstein, 1986.

Koch, Lars (Hg.): Modernisierung als Amerikanisierung? Entwicklungslinien der westdeutschen Kultur 1945–1960. Bielefeld: transcript, 2007.

Krafft, Ulrich: Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics. Stuttgart: Klett-Cotta, 1978.

Künnemann, Horst: Comics in der Bundesrepublik. In: Comics im Medienmarkt, in der Analyse, im Unterricht. Hg. v. Wolfgang J. Fuchs. Opladen: Leske & Budrich, 1977, S. 21–33.

Laser, Björn: Heftchenflut und Bildersturm – die westdeutsche Comic-Debatte in den 50ern. In: Die janusköpfigen 50er Jahre. Kulturelle Moderne und bildungsbürgerliche Semantik III. Hg. v. Georg Bollenbeck u. Gerhard Kaiser. Opladen: Westdeutscher Verlag, 2000, S. 63–86.

Lukács, Georg: »Größe und Verfall« des Expressionismus. In: Ders.: Schicksalswende. Beiträge zu einer neuen Deutschen Ideologie. Berlin: Aufbau, 1948, S. 180–235.

Maase, Kaspar: Die Kinder der Massenkultur. Kontroversen um Schmutz und Schund seit dem Kaiserreich. Frankfurt a. M., New York: Campus, 2012.

Metken, Günter: Comics. Frankfurt a. M., Hamburg: Fischer, 1970.

Packard, Stephan: Comics und der myopische Blick. Strafen für unerwartete und wirkungsvolle Texte. In: Medienobservationen <http://www.medienobservationen.uni-muenchen.de/artikel/comics/packard_myopie.html>. 30.07.2004. Letzter Zugriff am 29.12.2019.

Pforte, Dietger: Plädoyer für die Behandlung von Comics im ästhetischen Unterricht. In: Comics im ästhetischen Unterricht. Hg. v. Dietger Pforte. Frankfurt a. M.: Athenäum, 1974, S. 9–13.

Riha, Karl: Zok roarr wumm. Zur Geschichte der Comics-Literatur. Steinbach, Gießen: Anabas, 1970.

Riha, Karl: Die Technik der Fortsetzung im Comic-Strip. Zur Semiotik eines Massenmediums. In: Comics im ästhetischen Unterricht. Hg. v. Dietger Pforte. Frankfurt a. M.: Athenäum, 1974, S. 277–292.

Savage Jr., William W.: Commies, Cowboys, and Jungle Queens. Comic Books and America 1945–1954. Hanover, London: Wesleyan University Press, 1998.

Schwarz, Rainer: Was sind Comics? In: Comics im Medienmarkt, in der Analyse, im Unterricht. Hg. v. Wolfgang J. Fuchs. Opladen: Leske & Budrich, 1977, S. 10–13.

Springhall J.: ›Horror Comic‹ Panic: Campaigning against Comic Books in the 1940s and 1950s. In: Youth, Popular Culture and Moral Panics. London: Palgrave, 1998.

Siegert, Bernhard: Kulturtechnik. In: Einführung in die Kulturwissenschaft. Hg. v. Harun Maye und Leander Scholz. München: Fink, 2011, S. 95–118.

Stoll, André: Asterix. Das Trivialepos Frankreichs. Bild- und Sprachartistik eines Bestseller-Comics. Köln: DuMont, 1974.

Stoll, André: Bedingungen einer kritischen Asterix-Lektüre. In: Comics im Medienmarkt, in der Analyse, im Unterricht. Hg. v. Wolfgang J. Fuchs. Opladen: Leske & Budrich, 1977, S. 34–39.

Winkler, Hartmut: Diskursökonomie. Versuch über die innere Ökonomie der Medien. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2004.

Winkler, Hartmut: Zeichenmaschinen. Oder warum die semiotische Dimension für eine Definition der Medien unerlässlich ist. In: Was ist ein Medium? Hg. v. Stefan Münker u. Alexander Roesler. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2008, S. 211–221.

Wittfogel, Karl August: Zur Frage der marxistischen Ästhetik. In: Die Linkskurve. Jahrgang 2 1930. Berlin, Weimar: Internationaler Arbeiterverlag, Aufbau, 1971, Nr. 5, S. 6–7: Nr. 6, S. 8–11; Nr. 7, S. 20–24; Nr. 8, S. 15–17; Nr. 9, 22–26; Nr. 10, S. 20–23; Nr. 11, S. 8–12.

Zimmermann, Hans Dieter (Hg.): Vom Geist der Superhelden Comic Strips. Zur Theorie der Bildergeschichte. München: dtv, 1973.

Zimmermann, Hans Dieter: Comic strips – ihre Geschichte und ihre Kritik. In: Comics im ästhetischen Unterricht. Hg. v. Dietger Pforte. Frankfurt a. M.: Athenäum, 1974, S. 248–276.

1] Jörn Ahrens ist Professor für Kultursoziologie and der Justus-Liebig Universität Gießen und Extraordinary Professor of Social Anthropology an der North West University, Südafrika.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

An der Grenze

Intermediale Inszenierungen der Berliner Mauer

Susanna Schoch (Winterthur)

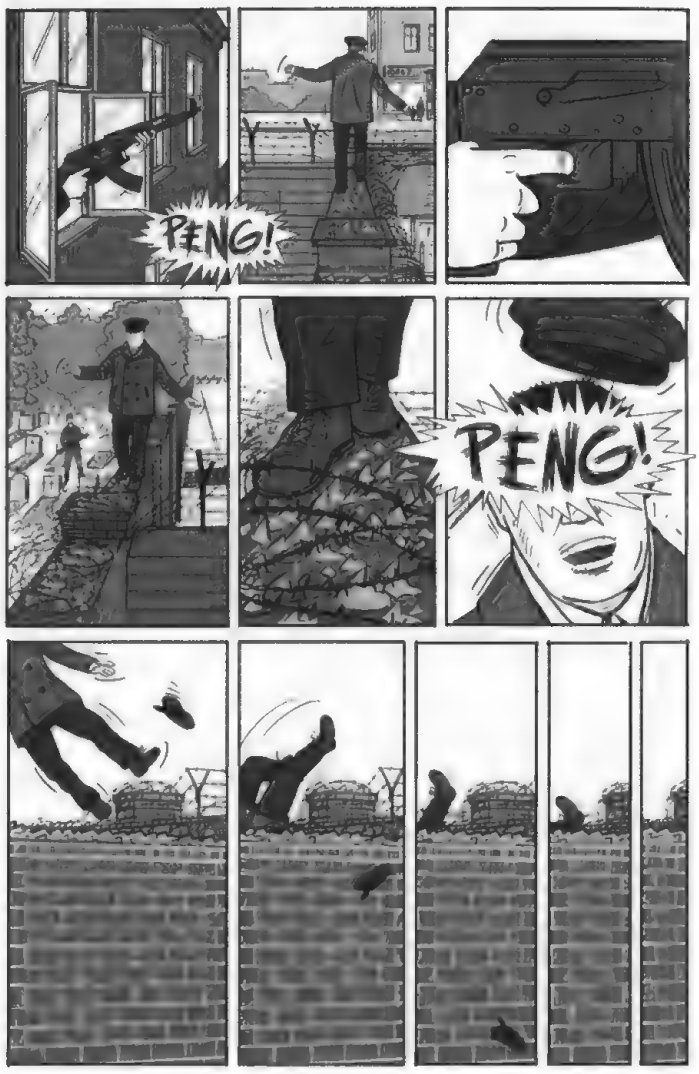


Abb. 1: Zeitlupe im gleichbleibenden Raum und geschmälerten Frame (BH, 36).

Am Besuchstag auf dem Berliner Sophienfriedhof will Ernst Mundt über die Mauer in den Westen. Wie der Fluchtversuch für die Figur aus *Geteilte Stadt* endet, kündigen bereits die ersten zwei Panels an, die das Hindernis, den Stacheldraht, sequenziell heranzoomen. Der tödliche Schuss vollzieht sich im Onomatopoetikum »PENG!« (BH, 36), das die übrige Wortlosigkeit der Szene durchbricht und die Augen des Ostdeutschen überdeckt, also buchstäblich dessen Licht auslöscht. Sein Sturz erfolgt über eine Reihe vertikaler Frames, die fortlaufend schmaler werden. Die Umgebung bleibt derweil unverändert. Die Wiederholung desselben Hintergrunds dient laut Martin Schüwer dazu, Details zu fokussieren, Texte hervorzuheben oder »einen Stillstand in der Handlung […] zu veranschaulichen und diese dadurch zu rhythmisieren« (Schüwer, 164). Tatsächlich wirkt die Sequenz wie in Zeitlupe. Grund hierfür sind zum einen die statische Kulisse, die der Mauer im Gegensatz zum fallenden Körper eine kontrastierende Standfestigkeit verleiht, zum anderen die fünf aufgewendeten Panels: Während ihre Schmälerung das endende Figurenleben spiegelt,[1] gewinnt der Grenzbau aufgrund der Repetition an Omnipräsenz – zumal dieser einen Großteil der Frames beansprucht und verbirgt, was auf der Ostseite zu liegen kommt. Doch zeichnet sich in der Panelaufteilung nicht auch eine Mauer ab, die gespalten ist?

Tatsächlich nutzt der Comic seine Intermedialität,[2] um die Berliner Mauer zu verhandeln, so die These dieses Beitrags. Text und Bild stützen oder untergraben sich oder lösen sich gegenseitig auf, wobei das Arrangement der Panels wie auch der *Gutter* eine entscheidende Rolle einnehmen. Die vielfältigen Darstellungsmöglichkeiten eröffnen ein Spiel mit Ambivalenz und Zeitlichkeit, das den vermeintlich linearen Erzählfluss unterwandert. Darin reflektieren sie nicht nur das Bezeichnete – den innerdeutschen Grenzbau –, sondern auch sich selbst: Die Mauer bildet ein gleichsam physisches wie narratologisches Konstrukt, das Relationen zwischen den Comicelementen auslotet.

Diesen medienspezifischen[3] Strategien sucht die Analyse anhand zweier Werke nachzuspüren: des historisch-fiktiven Comics *Treibsand* von Alexander Lahl, Max Mönch und Kitty Kahane (2014) und der biografischen Kurzcomicsammlung *Berlin – Geteilte Stadt* von Susanne Buddenberg und Thomas Henseler (2012). An beide richtet sich die Frage: Wie führt der Comic die Berliner Mauer vor, und inwiefern kann er etwas leisten, was Narration in reiner Textform nicht vermag?

»Auf Treibsand gebaut«

Comics sind imstande, Grenzen zu verwischen »und Text als Bild oder Bild als Text darzustellen«, erklärt Stephanie Hoppeler (31). Deutlich wird dies an einem Schriftbild aus *Treibsand* (Abb. 2). Indem sich die Beschaffenheit der Schrift[4] in den Vordergrund drängt, unterwandert sie ihre Funktion als Sinnvermittlerin und damit zuweilen den zu vermittelnden

Abb. 2: Schriftbild: die DDR als brüchiges Gestein (KLM, 110).

Sinn; aus diesem Grund erhebt sie sich selbst zu einem Bedeuteten (Assmann, 241). Dass die DDR im Beispiel als bröckelndes Gestein erscheint, setzt den Zusammenbruch des Mauerstaats, den die benachbarten Panels textuell ankündigen, bildlich um. Von den Zeitungsartikeln, die Protagonist und Ich-Erzähler Tom Sandman am Telefon diktiert, geben die Sprechblasen nur Fragmente preis. Das Kapitel startet bereits mit einem Teilsatz, der unvollständig bleibt: »…beginnt der Staat sich aufzulösen« (KLM, 110), steht da bloß – denn mit der DDR zerfällt die Syntax. Zeichen der zunehmenden Lückenhaftigkeit der innerdeutschen Grenze sind die Auslassungspunkte: »… Die politische Struktur ist starr und deshalb zerbrechlich. … ein Staat aus sowjetischem Porzellan… […] // …auf Treibsand gebaut, Treibsand, der in Bewegung geraten ist…« (KLM, 110 f.) Die Allegorie sucht eine Instabilität zu benennen, die dem Trümmerstaat als Konsequenz des Zweiten Weltkriegs Rechnung trägt: Das sowjetische Porzellan versinnbildlicht eine originäre materielle Fragilität der politischen Struktur, aus der die DDR entstand. Der Treibsand wiederum impliziert eine unsichere Basis, die den staatlichen Niedergang als unvermeidbar deklariert: »Die DDR ist am Ende«, kommt der Protagonist zum Schluss. »Genau wie dieser Artikel.« (KLM, 111). Findet sich deshalb der Treibsand teilweise im Namen Tom Sandmans wieder? Ist der Ich-Erzähler als mythologischer Sandmann zu lesen, der die Republik in seinem journalistischen Tun und damit auch narrativ schlafen legt? Solche Interpretationen entkräftet der Comic sogleich, indem er Toms Wortwahl anficht: »Porzellanstaat? Treibsand?«, äfft seine Begleiterin nach. »Meinst du, das ist intellektuelles Geschwätz?« (KLM, 111) Da jedoch der Comic selbst *Treibsand* heißt und

damit die Begrifflichkeit der Hauptfigur aufnimmt, entfaltet die Kritik medienreflexives Potenzial: Das spröde DDR-Schriftbild indiziert nicht nur den politischen Bruch, sondern auch jenen zwischen Text und Bild. In beiden Fällen – der Berliner Mauer wie dem Comic – kommt es zur Dekonstruktion einer im Wesentlichen internen Grenze, die von Differenz und Zusammengehörigkeit zugleich geprägt ist.

Die Stärke des Mediums Comic liegt nach Martin Schüwer in den »Wechselwirkungen zwischen Bild und Sprache, die auf je eigene Art Erzählstrukturen transportieren und einander dabei in ihrer Wirkung verstärken oder unterlaufen können.« (Schüwer, 336) Indem sie stetig aufeinander verweisen, demonstrieren sie ihre jeweiligen (Un-)Vermögen: »Medien-Kombinationen«, schreibt Monika Schmitz-Emans, »lassen die einzelnen Bestandteile des Arrangements *per se* in ein Spannungsverhältnis treten, das u. a. die Frage aufwirft, was für die beiden betroffenen Medien als solche jeweils als konstitutiv und verglichen mit dem anderen Medium eigenartig gelten soll.« (Schmitz-Emans, 58) Entscheidend für das Zusammenspiel ist die Anordnung im Panel. Wie der Frame arrangiert ist, was er zeigt und was nicht, beeinflusst die Erzählung maßgeblich (Schüwer, 123–196). Beispielhaft ist das Seitenpanel in Abb. 3.

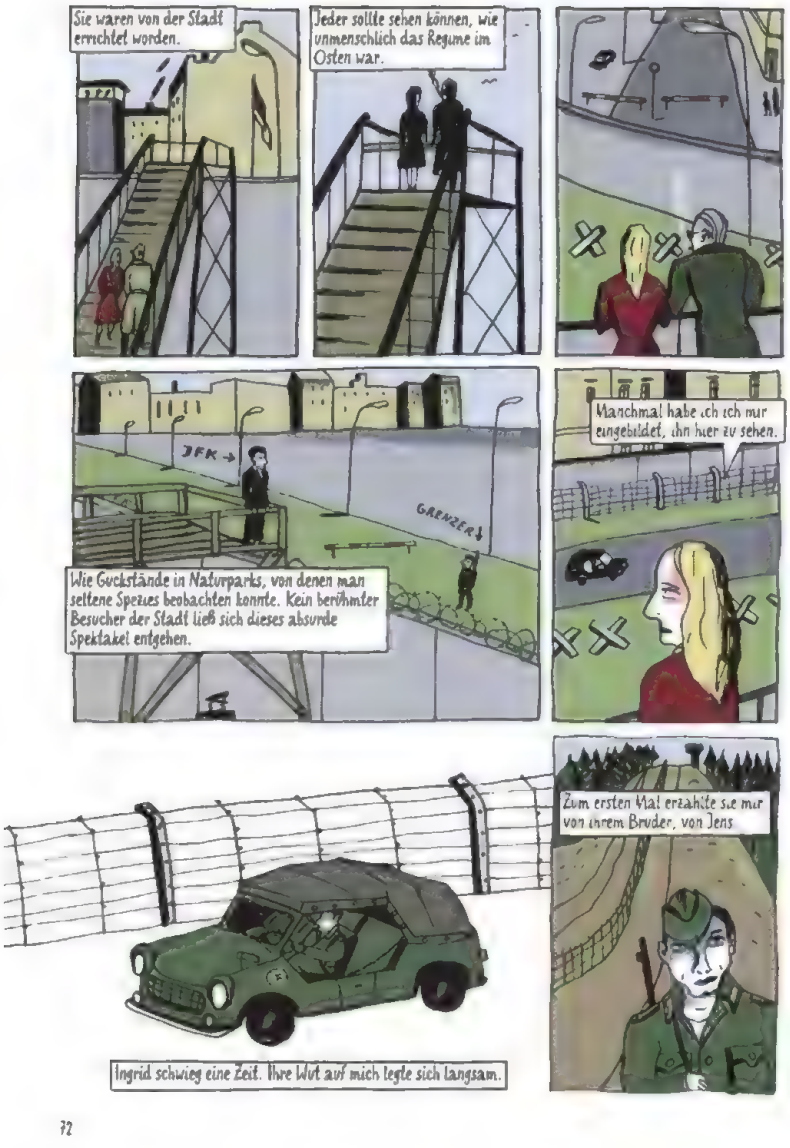

Sie waren von der Stadt errichtet worden.
Jeder sollte sehen können, wie unmenschlich das Regime im Osten war.
JFK
GRENZER
Wie Gehstände in Naturparks, von denen man seltene Spezies beobachten konnte. Kein berühmter Besucher der Stadt ließ sich dieses absurde Spektakel entgehen.
Manchmal habe ich mir eingebildet, ihn hier zu sehen.
Zum ersten Mal erzählte sie mir von ihrem Bruder, von Jens.
Ingrid schwieg eine Zeit. Ihre Wut auf mich legte sich langsam.
72

Abb. 3: Blick in den Osten? Eine Frage der Perspektive (KLM, 72).

Als der amerikanische Journalist Tom Sandman »für eine große New Yorker Tageszeitung« (KLM, 9) nach Westberlin reist, begegnet er Ingrid, die ursprünglich aus der DDR stammt. Von ihrem ersten Fluchtversuch erzählt sie ihm auf einer Aussichts-

plattform an der Mauer, die, wie der Ich-Erzähler erklärt, die »Stadt errichtet [hatte]. / Jeder sollte sehen können, wie unmenschlich das Regime im Osten war.« (KLM, 72) Obwohl der Text die Transparentmachung der Grenzvorkehrung proklamiert, enthüllt der Frame nur die Westseite. Die Ostseite offenbart sich erst über zwei weitere Panels mit Fokus auf Treppe und Mauer; Letztere scheint sich dabei vom ersten zum zweiten Panel im graublauen Hintergrund gegen den Himmel hin aufzulösen. Mit der Besteigung der Plattform lichtet sich zwar für die Figuren die Sicht, doch den Rezipierenden bleibt sie verwehrt. Dieses vorerst unzugängliche Mehrwissen sorgt für Spannungsaufbau. Dass der Grenzstreifen schließlich in einem textlosen Panel aufgedeckt wird, bekräftigt das Moment des Innehaltens, da Bilder ohne Text zeitlich undefinierter sind (McCloud, 110). Die Ermächtigung wiederum, die mit der Freilegung des Blicks in die DDR einhergeht, schlägt sich im Wechsel zur Obersicht nieder. Trotzdem hält ein Eindruck von Unzugänglichkeit an, insofern der schmale Frame den Blickradius beschränkt. Um diesen zu erweitern, muss ein »berühmter Besucher« (KLM, 72) auftreten: Der amerikanische Präsident John F. Kennedy, der 1963 während seines Berlin-Besuchs auch an der Mauer Station machte, steht hier als historischer Zeuge des Bauwerks und seiner Konsequenzen ein. Sein Panel markiert sowohl die Öffnung des Frames als auch den Zugang zu Ingrids Vergangenheit. Von der Plattform aus blickt der Politiker auf einen Grenzsoldaten jenseits der Mauer hinab, als würde er eine »seltene Spezies beobachten« (KLM, 72). Diese Übermachtstellung kontrastiert eine Militärfigur unter der Plattform, die allein für die Rezipierenden und selbst für diese nur bis zur Schulter sichtbar ist. Inszeniert sie ein ebenso omnipräsentes wie ungreifbares Überwachsungsorgan, vor dem man selbst im Westen nicht gefeit ist? Oder bedeuten ihre versteckte Position und der fragmentierte Körper, dass nun etwas Verdrängtes ans Licht kommt?

Die Folgepanels jedenfalls erhellen Ingrids Geschichte – die eines Grenzers und seiner republikflüchtigen Schwester. Wenngleich ihre Sprechblase und ein vorüberfahrender Soldat den Wunsch nach einem Wiedersehen kommunizieren, trifft dieses weder bildlich noch textuell ein. Die antagonistische Gegenüberstellung ist in der Anordnung zweier gleich großer Panels (P5/7) umgesetzt: Das obere zeigt eine erzählende, erinnernde Ingrid, das untere ihren Bruder bei der Arbeit. Das gespaltene Verhältnis zwischen den Geschwistern wird nicht nur in den Porträts reflektiert, die via Framelinie und *Gutter* getrennt sind, oder darin, dass sich die Figuren den Rücken zukehren, sondern auch in der Erzählerstimme: Ingrid kommt nur per Sprechblase zu Wort, wo sie selbst im Bild ist. Tritt ihr Bruder in den Frame, übernimmt Ich-Erzähler Tom Sandman. Im Gegensatz zur direkten Rede, die laut Jochen Vogt »szenisch unmittelbar, vergegenwärtigend und zeitdeckend« (Vogt, 156) wirkt, büßt die indirekte Rede aufgrund des Berichtsmodus an »Intensität« (Vogt, 152), Echtheit und Sicherheit ein. Daher führt sie zu einer »Distanzierung sowohl des Erzählers wie der Leser von der Person und ihrer Rede« (Vogt, 152). In Comics herrscht auch in diesem Fall das ›Szenische‹ vor. Allerdings kommt der Sprechblase eine außergewöhnliche Position zu, insofern sie sich

zwischen Bild-, Text- und Erzählebenen bewegt: Nach Monika Schmitz-Emans ist sie »nicht Bestandteil der intradiegetischen Welt – und sie gehört doch zu deren Darstellung« (Schmitz-Emans, 60). Obwohl sie, anders als etwa das Bild, formal ausserhalb der Handlungswelt liegt, ist sie als Figurenrede dennoch integriert (Schüwer, 329–336). Bereits die Blasenform lässt auf ihre Funktion als Sprachrohr oder »Sprechatem […]« (Clausberg, 18) schließen, weswegen ihr »die unmögliche Materialisierung einer flüchtigen Stimme« (Balzer, 153) gelingt. Der Textkasten hingegen bleibt extradiegetisch und dient hier als Kontrast, der Ingrids zeitweilige Schweigsamkeit bekundet. Dass darin gleichsam eine Sprachlosigkeit mitschwingt, die den tragischen Erfahrungen nicht beizukommen weiß, schlägt sich zweifach nieder: Zum einen lässt die textuelle Präsenz des Ich-Erzählers darauf schließen, dass die bildliche Realisierung des Bruders (P7) nicht Ingrids, sondern Toms Vorstellung entspricht. Zum anderen muss der Übergang zwischen den Geschwistern (P5/P7) über ein ungerahmtes Mittlerpanel (P6) stattfinden, das in seiner Unbeschränktheit die Brücke schlägt. Die Auflösung des Panelrahmens verdichtet, worauf sich der Frame als »ausschnitthaften Blick in einen als grundsätzlich unbegrenzt gedachten Bildraum« (Schüwer, 123) immer bezieht: Ohne Framelinie kommt dem Panel räumliche und zeitliche Unendlichkeit zu, insofern dieses von einer bemessenen Fassung enthoben ist (Eisner 2008a, 23–37/McCloud, 110 f.). Dass die Mauer hier bis zur Buchkante und damit potenziell über den materiellen Rand der Erzählung hinausreicht, ist Ausdruck ihrer Wirkmächtigkeit. Als emotional aufgeladenes Sinnkonstrukt ist ihr restriktiver, Familien trennender Effekt nicht auf eine physische Gegenwart beschränkt, sondern – wie auf dieser Seite – allgegenwärtig.

Neben der Auflösung des Panelrahmens und der Variation der Framegröße sorgen auch Layout und Sequenz für Dynamik. In Abb. 4 etwa bringt gerade die Gleichförmigkeit des Panelquartettes eine Zerrüttung der Figurenentwicklung hervor: Die Form der Anordnung, die erst beim

Wenn du könntest, würdest du zurückkehren?
Ich DARF NICHT zurückkehren. Sie verweigern mir die Einreise.
Ich habe immer nur an die Flucht gedacht. Nie daran, was dann kommen würde. Mein Zuhause, meine Familie, meine Freunde: Sie sind weiter weg als der Mond.
Ich habe oft das Gefühl, dass mich die Sehnsucht in den Wahnsinn treibt.
Aber selbst wenn ich einreisen dürfte, ich würde es wahrscheinlich nicht tun. Ich habe viel zu große Angst, dass alles nochmal passiert, dass sie mich aus irgendwelchen Gründen verhaften.

Abb. 4: Gleichzeitig nachzeitig: Unförmigkeit im gleichförmigen Panelquartett (KLM, 86).

Betrachten der gesamten Seite sichtbar wird, verleiht den Panels neue Bedeutung (Schüwer, 161) und lässt diese als Gitter oder Fragmentierung aufscheinen, die zunehmend ein Gefühl von Unzugänglichkeit und Entwurzelung entfalten. Bereits das erste Panel manifestiert die textuell verweigerte Rückkehr in die DDR, indem Ingrid durch Mauer und Felsvorsprung im doppelten Abseits steht. Das *Close-Up*[5] des zweiten Panels positioniert sie im Vordergrund und Tom hinter ihr im Schatten; dieser Schatten betont einerseits den Fokus auf die Ostdeutsche und ihre subjektive Erfahrung, andererseits die Isolation, von der sie berichtet. Die Sprechblasen sind es, die Ingrid letztlich sogar bildlich außen vor lassen. Als ihre Stellvertreterinnen fördern sie trotz des diachronen Monologs eine Gleichzeitigkeit zutage: Die ersten beiden Panels wirken fort, wenngleich der Körper nicht mehr im Bild ist. So gelingt es der Sequenz, den Fokus zu verschieben, ohne die Figur aus dem Frame zu verbannen. Ins Zentrum rücken die Grenze (P3) und der Stacheldraht (P4). Doch eben darin spiegelt sich Ingrids Verdammnis: Wo noch die Obersicht Annäherung schafft, indem sie die Mauer perspektivisch zum umzäunten Weg im Grünen reduziert, erinnert der *Zoom-In* an ihre physische wie psychische Unüberwindbarkeit: »Selbst wenn ich einreisen dürfte«, gesteht die Republikflüchtige, »ich würde es wahrscheinlich nicht tun. Ich habe viel zu große Angst, dass alles nochmal passiert, dass sie mich aus irgendwelchen Gründen verhaften.« (KLM, 86)

Der sequenzielle Zoom auf die Mauer erzeugt eine eigentümliche Mischung aus Nach- und Gleichzeitigkeit. Obwohl auch »monoszenische« und »pluriszenische« (beide Dolle-Weinkauff, 82) Einzelbilder chronologische Handlung bei eigentlicher Synchronizität generieren können,[6] macht sich Felix Giesa für eine Befähigung der Comics stark: Die Sequenz eröffnet ein Spektrum verschiedener Zeitformen, die sich in Bild- und Textelementen, in Anzahl, Größe und Anordnung der Panels sowie in der Lesebewegung niederschlagen.[7] Andreas Knigge bringt es auf den Punkt: Die »Panels […] verdichten einen zeitlichen Ablauf zu einem grafischen Kon-

Ist das die Story, auf die du so scharf bist? Der Bruder, der seine Schwester verraten hat?
Leider falsch gedacht, Tom Sandman, Feind aller Kommunisten. Ein skrupelloses Arschloch, das bist du.
Ich bin ein amerikanisches Arschloch.

Abb. 5: Narrative Framelinie im pluriszenischen Panel ohne *Gutter* (KLM, 88).

strukt, das Ungleichzeitiges gleichzeitig darbietet.« (Knigge, 22) Der Ablauf entsteht erst durch die Sequenz und den *Gutter* (Schüwer, 218/McCloud, 108). Indem der Raum zwischen den Frames zum Vorschein bringt, was außerhalb liegt, manifestiert und verflüchtigt er zugleich ihre Grenze (Knigge, 23). Beispiel dessen ist der *Zoom-In*, der allein aufgrund des *Gutters* und der rezeptiven Zusammenführung der Panelsequenz als solcher kenntlich wird.

Trotz ihrer Schlüsselfunktion bleibt die Leerstelle oft unbemerkt. Nicht aber in Abb. 5, wo der unscheinbare *Gutter* »Anwesenheit *ohne* Gegenwart« (Mersch, 11) erlangt. Seine Abwesenheit verweist auf das Fehlen eines überbrückenden Elements und fokussiert darum die Unbezwingbarkeit. Die Auslassung des *Gutters* führt in den Worten Hans Ulrich Gumbrechts zum »Nach-vorne-Bringen, In-den-Blick-Bringen« (Gumbrecht, 15) der Framelinie als narrative, weil teilende Komponente. Während die – abgesehen von den Trennlinien – kontinuierliche Kulisse eine Zusammengehörigkeit der Szenen suggeriert, setzen der Dialog und die mehrfach abgebildeten Figuren ein Fortschreiten der Handlung voraus. Ähnlich wie in pluriszenischen Bildern oder Simultandarstellungen entsteht ein Nebeneinander verschiedener Augenblicke, die vor ihrem übergreifenden Hintergrund synchron existenzfähig werden; sie lassen den Zwist, der sich in den Sprechblasen zwischen Tom und Ingrid entspinnt, nachhallen. Indes durchbrechen die Linien sowohl die Erzählmomente als auch die Mauer, die darum als ebenso trennendes wie in sich gespaltenes Konstrukt inszeniert ist.

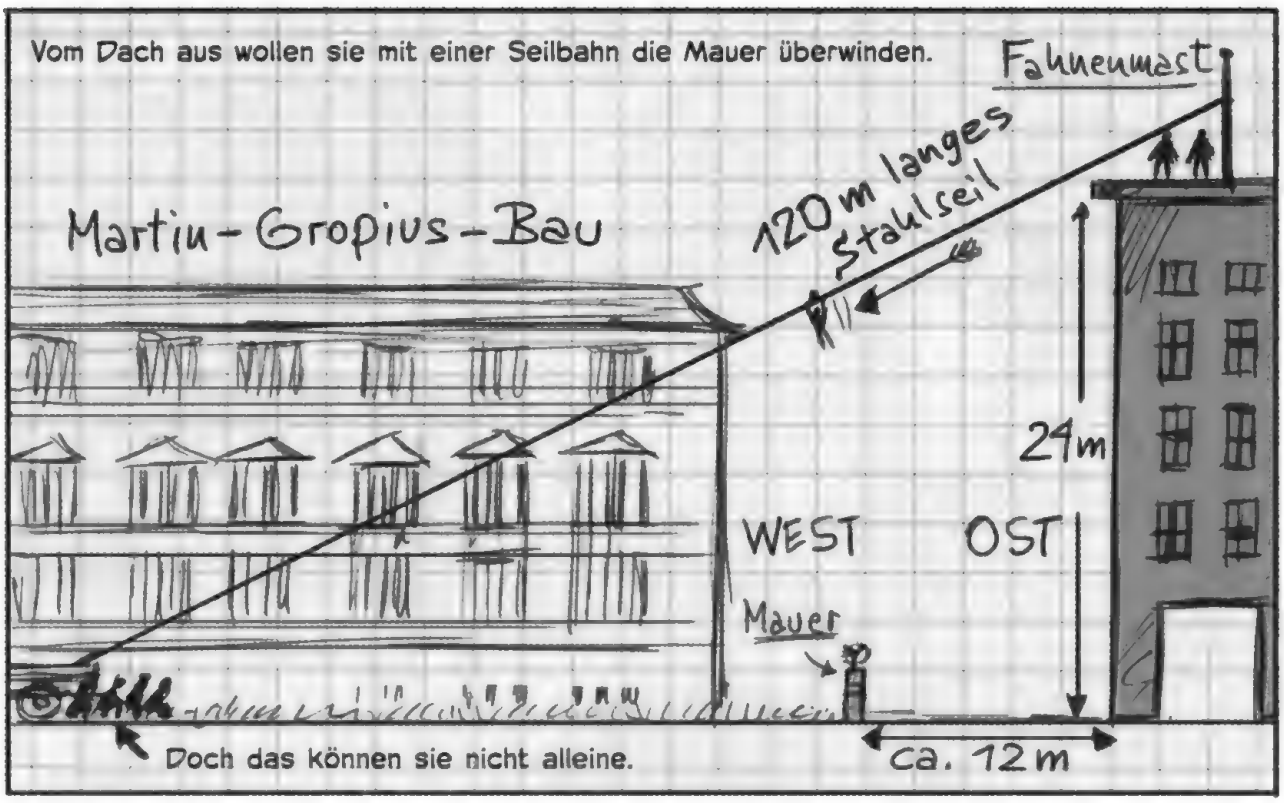


Abb. 6: Kleine Mauer, grosse Mühen: Linien- und Grenzübergänge (BH, 46).

Mauerfall

Linien verkörpern eine Schnittstelle, die nicht nur Trennung, sondern auch Übertritte markieren kann. Das veranschaulicht ein Panel aus dem Sammelband *Berlin – Geteilte Stadt* (Abb. 6). Familie Holzapfel will *mit der Seilbahn über die Mauer* fliehen, wie die Überschrift der Kurzerzählung ankündigt. Der Fluchtplan ist auf kariertem Papier skizziert. Obwohl Grund für den Entwurf das zuweilen übermannende Hindernis ist, das die Mauer bildet, nimmt diese gerade mal ein halbes Karo ein; im Maßstab scheint sie winzig und leicht zu bewältigen – ein Gartenzaun zwischen Nachbarhäusern, über den man ohne minuziöse Vorbereitungen klettern könnte. Dass diese dennoch erforderlich sind, stärkt den Grenzbau als Barriere. Gleichsam lässt ihn seine Verkleinerung überwindbar aussehen. Dementsprechend werden Linien und Grenzen mehrfach begangen: mit dem Stahlseil, das Mauer wie Karos überquert, mit der flüchtenden Figur, die bereits über dem Grenzbau schwebt, sowie mit den handgeschriebenen Texten, die sich über die Linierung des Papiers hinwegsetzen und in ihrer Differenz zur übrigen Druckschrift

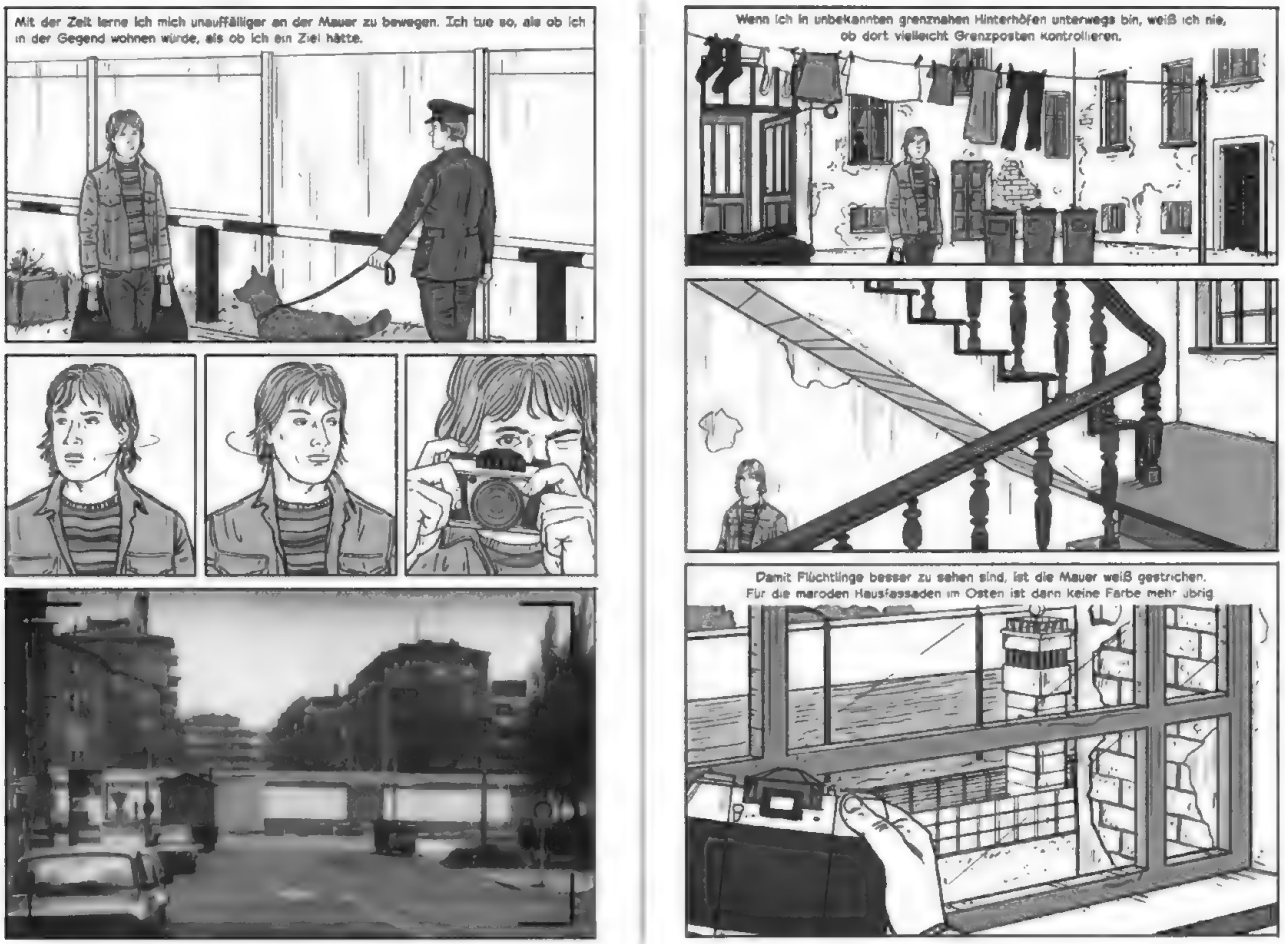

Mit der Zeit lerne ich mich unauffälliger an der Mauer zu bewegen. Ich tue so, als ob ich in der Gegend wohnen würde, als ob ich ein Ziel hätte.
Wenn ich in unbekannten grenznahen Hinterhöfen unterwegs bin, weiß ich nie, ob dort vielleicht Grenzposten kontrollieren.
Damit Flüchtlinge besser zu sehen sind, ist die Mauer weiß gestrichen. Für die maroden Hausfassaden im Osten ist dann keine Farbe mehr übrig

Abb. 7: Inter- und supermedialer Grenzübergang per Fotografie und Treppe (BH, 64 f.).

eine Annäherung an den Bildteil bedeuten (Schüwer, 340–352). Wenn der Comic seine Schriftart hier auf den skizzenhaften Zeichenstil abstimmt, wo er gewöhnlich eine klare Linie pflegt, dient dies der räumlichen und zeitlichen Dynamisierung. Sowohl Martin Schüwer als auch Scott McCloud argumentieren, dass Abstraktion die Mediensynthese und den Lektürefluss steigert: Ein realitätsfernes Bild erlangt sprachlichen Charakter und gleicht sich dadurch dem Text an. Je wirklichkeitsnäher (und farbiger) die Darstellung hingegen, desto stärker fallen Divergenzen ins Gewicht (McCloud, S. 37–67, Schüwer 2008, S. 340–352). Schüwer ist beispielsweise überzeugt: »Schrift und Sprechblasen wirken im […] fotorealistischen Panel schon optisch als Fremdkörper.« (Schüwer, 348) Allerdings beweist der nächste Kurzcomic (Abb. 7), welch Potenzial gerade im Kontrast von Fotografie und Zeichnung schlummert. Für Familie Holzapfel jedoch ist die Angleichung von Schrift und Darstellung sinnstiftend, denn mit der medialen Grenze zwischen Text und Bild wird auch die Berliner Mauer durchlässig: Ihre Skizze reduziert die überwältigende Blockade zur bezwingbaren Hürde. »Der Weg in die Freiheit« (BH, 52) bleibt den Protagonist_innen nicht länger verwehrt.

Derweil findet Detlef Matthes seinen eigenen Zugang zur titelgebenden *anderen Seite* Berlins. Noch als Kind hat er keine Vorstellung von der BRD. »Papa…«, fragt er bei einem Stadtrundgang, »…was ist das weiße Ding da hinten?« »Das ist die Mauer«, antwortet sein Vater. »Die Mauer?«, muss der Sohn nachhaken. »Ja, und hinter der Mauer liegt West-Berlin.« Doch auch damit vermag der Junge nichts anzufangen, denn: »Der ›andere Teil‹ von Berlin«, erklärt der Ich-Erzähler, »ist unbekanntes Land für mich, das in unseren Stadtplänen als unbebautes Terrain verzeichnet ist.« (alle BH, 60 f.) Im Gegensatz zu seiner kindlichen Unwissenheit, kann er sich als Jugendlicher »nun ein eigenes Bild machen« (BH, 63), und zwar mittels Kamera. Die Fotokopie, die das erste Panel repräsentiert, hebt sich zwar von den Zeichnungen ab, bleibt jedoch als Teil des Comics kenntlich; dies, wegen des Frames und der deutlich gezeichneten Keile – in einem vorangehenden Panel auch wegen des Onomatopoetikums »Klick!« (BH, 63). Das Fotozitat offenbart den Blick durch ein Objektiv, der vierfach wirkt: Erstens setzt er die Wahrnehmungsposition des Protagonisten und der Rezipierenden gleich, was den Handlungsraum des Comics zur Leserschaft hin öffnet. Zweitens bezeugt er Detlefs Emanzipation, indem er den Prozess des Sich-ein-Bild-Machens festhält. Drittens schafft er dadurch Medienreflexivität, denn da der Frame als Kameralinse und das Panel als Momentaufnahme inszeniert sind, übertragen sie die Eigenschaften der Fotografie vorübergehend auf den Comic, während sie seine Verschiedenheit hervorheben und mehr noch mit ihr spielen. Viertens führt der Blick durch ein Objektiv zusammen mit dem Fotorealismus zur Produktion von Wirklichkeit. Selbst in solch zitierter Form, schreibt Monika Schmitz-Emans, entwickelt Fotografie einen Bezug zur Realität, indem sie diese nicht mehr nur abbildet, sondern mittels Fokussierung verstärkt. Gleichsam

dient Fotografie der Heraufbeschwörung von Historischem, insofern sie Vergangenes sowohl einfängt als auch vergegenwärtigt und daher als dokumentarisches Zeitzeugnis fungiert. Außerdem bietet sie eine »Reflexion über die Darstellung und Darstellbarkeit« (Schmitz-Emans, 59 f.); ein verschwommenes Bild zum Beispiel kann ebenso von problematischen Aufnahmeverhältnissen wie von schöpferischer Intention herrühren. Darüber hinaus geben zitierte Fotografien

> »im Comic vor allem Anlass zu dekonstruktivistischen und vielfach […] selbstreferenziellen Spielen. […] Nicht nur ›Realitäten‹ werden konstruiert, sondern auch die ›Medien‹, welche sie konstruieren. […] Die verschiedenen Bild-›Medien‹ – hier Photo und Comiczeichnung – erzeugen sich wechselseitig, wo sie sich gegeneinander abgrenzen, aber als Pendant dazu gibt es auch Entdifferenzierungsprozesse, bei denen (ausgehend von zwei ›konventionell als different betrachteten Medien‹) fließende Übergänge zwischen dem einen und dem anderen geschaffen werden. ›Photos im Comic‹ konfrontieren den Leser nicht zuletzt mit der Frage, wann er Medien als etwas Distinktes erkennt – und woran.« (Schmitz-Emans, 71 f.)

Das Fotozitat steigert die Intermedialität: Was im Grunde verschieden ist, wird vermischt, zuweilen solange, bis eine Unterscheidung unmöglich ist. Doch gerade in der Vermischung entblößen sich die Medien gegenseitig. Im Zuge der eingeläuteten Selbst-/Reflexion gelingt die Annäherung an das Unnahbare: »Mit der Zeit« findet Detlef Wege, zu sehen, wo es vermeintlich »NICHTS ZU SEHEN [GIBT]« (BH, 63), und das Gesehene zudem zu bewahren. Inzwischen vermag er die Kamera sogar aus dem Panel heraus auf die Rezipierenden zu richten. Zwar stellt das Folgepanel richtig, dass nicht die Rezipierenden, sondern die Mauer aufgenommen wurden, doch die vorübergehende Unklarheit bekräftigt die Ermächtigung des Protagonisten: Sowie er die Grenze zwischen der Comicwelt und der Welt der Rezipierenden überwindet, bewältigt er die Berliner Mauer, indem er sie sich trotz Verbots (BH, 67) fotografisch aneignet.

Im Zeichen des Grenzübertritts steht auch die rechte Seite: Das Treppengeländer im Mittelpanel ist auf die beiden anliegenden Panels ausgerichtet und stärkt damit deren Übergänge, die der Protagonist nun begehen kann. Als er im letzten Panel anlangt, eröffnet sich ihm der Blick durch ein Fenster, das neben Reflexion und Transparenz auch eine Dopplung bedeutet. Einerseits sorgt das Fenster für die Entrückung der Mauer, andererseits schärft es die Sicht der Hauptfigur auf den Grenzbau. Zwei Spiegelflächen – die Kameralinse und das Fensterglas – demonstrieren, was oben kommentiert ist: »Damit Flüchtlinge besser zu sehen sind, ist die Mauer weiß gestrichen. Für die maroden Hausfassaden im Osten ist dann keine Farbe mehr übrig.« (BH, 65) Dass die DDR ihre Ressourcen zur Erkennung Republikflüchtiger statt zu Restaurationszwecken nutzt, entlarvt den ›antifaschistischen Schutzwall‹ als segregierendes Monument. Zeichnet sich im abgeblätterten Fassadenverputz jedoch nicht die Dekonstruktion der Mauer ab, die der letzte Kurzcomic vollzieht?

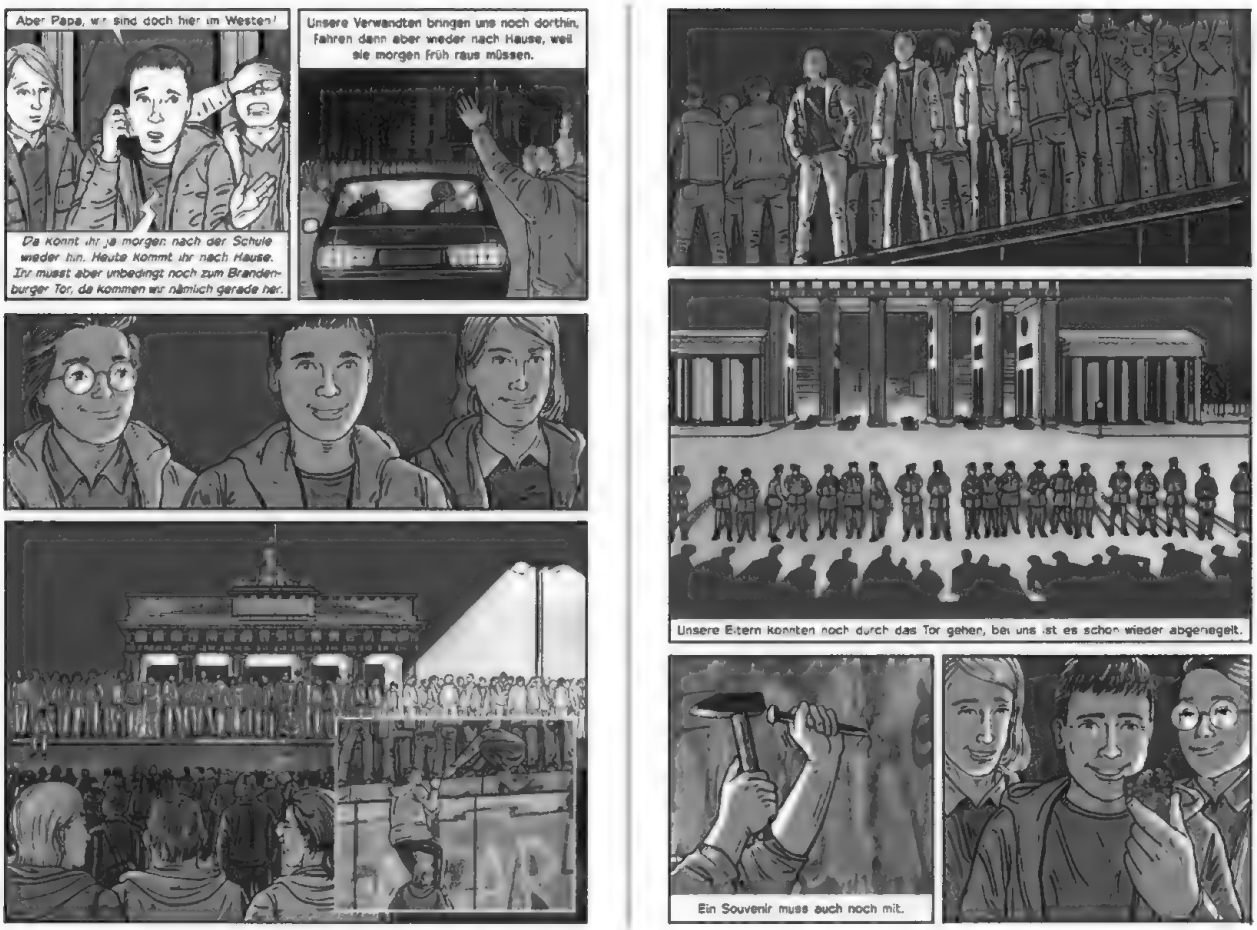

Aber Papa, wir sind doch hier im Westen!
Unsere Verwandten bringen uns noch dorthin, fahren dann aber wieder nach Hause, weil sie morgen früh raus müssen.
Da könnt ihr ja morgen nach der Schule wieder hin. Heute kommt ihr nach Hause. Ihr musst aber unbedingt noch zum Brandenburger Tor, da kommen wir nämlich gerade her.
Unsere Eltern konnten noch durch das Tor gehen, bei uns ist es schon wieder abgeregelt.
Ein Souvenir muss auch noch mit.

Abb. 8: Ermächtigte Grenzgänger: das Panel im Panel (BH, 88 f.).

In der abschließenden Erzählung feiert Protagonist Jan Hildebrandt seinen *18. Geburtstag*. Es ist der 9. November 1989 – der Tag, an dem die Mauer fällt. Bemerkenswert ist das Moment, in dem die Hauptfigur, wie zahlreiche Ostberliner_innen vor ihm, zusammen mit Freund_innen den Grenzbau erklimmt. Das Panel im Panel legt den zeitlichen Fokus auf diese für die Erzählung ausschlaggebende Szene (Eisner 2008a, 50). Obwohl die Freund_innen im übergeordneten Frame noch weit vom Grenzbau entfernt sind, ist ihre Mauerbesteigung bereits integriert und damit gesichert. Indem das Panel im Panel sowohl die Sequenz als auch den *Gutter* übergeht, bedeutet es selbst eine Ermächtigung. Zudem verlaufen Brandenburger Tor, Mauer wie Figuren nicht nur bis zur Framelinie und damit über diese hinaus, sondern auch parallel zum *Gutter*, weshalb sie dessen übergreifende, überbrückende Eigenschaft annehmen. Dementsprechend sorgt die Frontale für die perspektivische Annäherung der Mauer ans Brandenburger Tor, wodurch die Grenzgänger direkt daneben zu stehen kommen. Einen ähnlichen Effekt hat das eingebettete Panel: Dass sich die Mauerbesteigung über den gedoppelten Panelrahmen und den Seitenwechsel vollstreckt, unterstreicht zwar das Hindernis und den Kraftakt, der zur Überwindung nötig ist. Gleichzeitig hebt es die Bewältigung hervor, weil der entsprechende Frame auf der nächsten

Seite zuoberst steht und der Ausblick von West nach Ost (und wieder zurück) schweift. Dadurch wird die Mauer auf beiden Seiten geöffnet. Die Folgepanels wechseln auch zwischen Unter- und Obersicht, was die gewonnene Überlegenheit der Grenzgänger umsetzt. Über drei Panels hinweg breiten sie sich aus, bis sie nur noch eine in Umrissen greifbare Masse bilden. Zwar kann diese das Tor körperlich nicht länger durchschreiten, wie der Ich-Erzähler erklärt, doch ihr Schatten vermag die Westseite weiterhin zu erreichen. Dies betont die Stärke eines Kollektivs, das im Begriff ist, das Brandenburger Tor wiederzueröffnen und die – von den Grenzsoldaten abgesehen – menschenleere Sperrzone einzunehmen. Ein Kollektiv, das einen Zersetzungsprozess ins Rollen bringt. So gelingt es Jan schließlich, ein Stück Mauer als »Souvenir« (BH, 89) herauszuschlagen und sich dieses als plötzlich fassbares Erinnerungsstück anzueignen.

Die Wichtigkeit dieses dekonstruierenden Akts unterstreicht dessen Wiederholung am Ende, wo er sich von Frame wie Mauer loslöst (Abb. 9). Darin verdichtet sich, was beide Comicbücher ohnehin leisten: Indem sie den Grenzbau immer wieder in verschiedenen Panels inszenieren, bringen sie dessen Ambivalenz hervor. Gewiss ist seine stetige Repetition insofern gegeben, als er ein handlungsstrukturierendes Element darstellt, das darum kontinuierlich auftritt. Dennoch kommt der Wiederholung narrative Bedeutung zu, da sie die Mauer als serielles Produkt vorführt, das stets identisch und doch anders erscheint. Dabei ist sie nach Elisabeth Klar »nicht nur diachron zu unterschiedlichen Zeitpunkten, sondern auch synchron an unterschiedlichen Orten anwesend« (Klar, 171). Deutlich wird dies im Sammelband, da die diversen Kurzcomics

Abb. 9: Zu Stein geworden: ein *Gutter*, der sich zeigt (BH, 89/91)

eine temporale, geografische wie narrative Differenz voraussetzen. Doch auch innerhalb der einzelnen Erzählungen präsentiert sich die Mauer vielfältig: Wo die Sequenz der Mauerbesteigung vor allem perspektivische Unterschiede auftut (Abb. 8), leitet Detlef mit seiner Kamera von verschiedenen Orten und Zeitpunkten in ein neues Medium, die Fotografie, über (Abb. 7). Auch *Treibsand* gibt die Mauer zu diversen Augenblicken wieder; auffällig ist insbesondere das Seitenpanel zur Aussichtsplattform, das zwischen Ingrids narrativer Gegenwart, der Rückblende zu ihrem Bruder und Kennedys historischer Sicht changiert (Abb. 3). Solche Frames produzieren ein stetiges Referenzieren zwischen Erzählmomenten, das deren Unterwanderung ermöglicht und dem Comic einen hermeneutischen Charakter verleiht.

Diese verweisende, repetitive, fortsetzende Strategie findet sich in Peter Strohschneiders Begriff der Serialität. Sie ist bestimmt durch die Aneinanderreihung an sich eigenständiger Erzählentitäten, wobei die prinzipielle Unendlichkeit dieser Reihung die Abgeschlossenheit ihrer einzelnen Glieder bedingt. Denn während die Serienglieder Kontingenz bezwingen, indem sie vollendete Ordnungssysteme verkörpern, sorgt die Serie selbst für Kontingenzproduktion, weil sie Ähnlichkeiten, Analogien und darin auch Abweichungen aufzeigt (Strohschneider, 163–190). Die Mauer, die Ernst Mundt und Jan Hildebrandt erklimmen (Abb. 1/8) oder die Tom Sandman und John F. Kennedy betrachten (Abb. 3), ist zeitlich, perspektivisch, zum Teil auch geografisch ebenso identisch wie verschieden. Obwohl es sich stets um ein und denselben Grenzbau handelt, zeigt er sich variabel und fragmentarisch. Da er aufgrund seines schieren Ausmaßes nie vollständig abgebildet sein kann, fügt die Sequenz die einzelnen Darstellungen zusammen. Allerdings vermag selbst das Resultat keine Ganzhaftigkeit zu generieren, da sich bereits die angeblich abgeschlossenen Panels als ausschnitthafte Frames entpuppen. Das Ganze wird zum Teil, zur Repetition, weshalb sich »Ansprüche auf Gewissheit und Verbindlichkeit von Sinn oder auf Repräsentanz […] schwer aufrechterhalten« (Strohschneider, 168) lassen. Die repetitiven Abbildungen und Beschreibungen entwickeln eine sonderbare Kontingenz, die den Grenzbau als ebenso allmächtig wie wankelmütig darbieten. Letzteres gewinnt am Ende die Überhand (Abb. 9): Indem der Comic wiederholt, wie die Figur ein »BETONSTÜCK AUS DER BERLINER MAUER« herausschlägt, diese Wiederholung aus ihrem ursprünglichen Kontext befreit und auf einen blanken Hintergrund, auf eine Leerstelle überträgt, lässt er aufscheinen, was bisher nur vage greifbar war: Der *Gutter*, der vielfach parallel zum innerdeutschen Grenzbau geführt wird und diesen in seiner überbrückenden Eigenschaft immer schon erschüttert, kommt hier zusammen mit der Berliner Mauer zu Fall.

In Stein gemeißelt?

Folglich lässt sich die These bestätigen: Beide Comics nutzen ihre Intermedialität, um die Mauer zu verhandeln. Da die verschiedenen Darstellungsmittel dauernd aufeinander referenzieren, entstehen regelrechte Querverweise. Durch die Verflechtung exponieren sie sich

gegenseitig: Deutlich wird dies, wenn sich Text und Bild stärken oder im Gegenteil negieren. Beispiel hierfür ist die Aussichtsplattform in *Treibsand* (Abb. 3), die laut Erzählerkommentar das »unmenschlich[e …] Regime im Osten« (KLM, 72) sichtbar machen soll, während der Frame den Blick auf die Ostseite vorerst verwehrt. Und als er diese endlich freilegt, ist es die Analogie »wie Guckstände in Naturparks« (KLM, 72), die verdeutlicht, was Kennedys erhabene Beobachterposition visuell impliziert. Ähnlich verfährt die Sprechblase im gleichförmigen Panelquartett (Abb. 4), die für Ingrids bildliche Darstellung einsteht, um an ihrer Stelle die verdrahtete Mauer und die »viel zu große Angst« (KLM, 86) vor einer Einreise in die DDR ins Visier zu rücken. Hingegen ist es in *Berlin – Geteilte Stadt* am Ende der Schatten der Mauerbesteiger_innen, der sich trotz des »schon wieder abegriegelt[en]« (BH, 89) Brandenburger Tors auf der Westseite niederschlägt und damit die textuell errichtete Barrikade bildlich durchbricht. Was den Comic im Vergleich zur Narration in reiner Textform aber auszeichnet, ist die Möglichkeit, die Mauer nicht nur semantisch, sondern auch medial umzustürzen. Die Grenze zwischen Text und Bild verschwimmt etwa in der Fluchtskizze, die Zeichenstil und Schriftart einander annähert, oder im Schriftbild und an der Sprechblase, die beide immer schon eine intermediale Position einnehmen. Diese spitzt sich zu, wenn sich etwa das Onomatopoetikum »PENG!« (BH, 36), das nun auch Text und Laut zusammenführt, formal in der gezackten Textblase spiegelt. Derweil verunsichert das Fotozitat die Gewissheit darüber, wo – wenn überhaupt irgendwo – ein Medium aufhört und ein anderes anfängt.

Eine entscheidende Rolle kommt den comicspezifischen Werkzeugen zu: Panel und Frame agieren selbst als Begrenzung und verweisen als solche immer auch auf ihr Außerhalb. Dieses Jenseits verkörpern die Sequenz und der *Gutter*, womit sie die Möglichkeit zur Überwindung bieten. So wird die Mauer tatsächlich zum narratologischen Konstrukt, das Verhältnisse zwischen Comicelementen ermittelt. Die Reflexivität entlarvt Mauer wie Mediengrenzen als wankelmütige Gebilde, die gerade nicht in Stein gemeißelt sind.

Verdichtet sich dies am innerdeutschen Grenzbau, da dieser eben innerdeutsch, also Teil einer vorübergehend getrennten Einheit ist? Um herauszufinden, ob die Inszenierung der Berliner Mauer deshalb von anderen Grenzdarstellungen abweicht, wären weitere Untersuchungen nötig. Eine Aktualisierung des historischen Gegenstands könnte ein Vergleich mit zwei Werken zur gegenwärtigen Flüchtlingssituation schaffen, die diese unter dem Gesichtspunkt der Grenzüberquerung betrachten: *Der Riss* von Guillermo Abril und Carlos Spottorno (2017) oder *Humains – La Roya est un fleuve* von Edmond Baudoin und Troubs (2018). Das erste fasst mit Melilla, der spanischen Enklave in Marokko, eine menschengemachte Umzäunung ins Auge; das zweite folgt mit dem Fluss *La Roya* einer natürlichen Grenze zwischen Italien und Frankreich. Trotz der unterschiedlichen Beschaffenheit dienen sie als Kulisse desselben Dramas: Der Grenzübergang bedeutet einen Zugang, den die geflüchteten Protagonist_innen, wenn überhaupt, nur heimlich oder kollektiv erlangen können. Sie bezeugen, dass Segregation keineswegs Geschichte ist – und dass sie sich nicht immer in sichtbaren Mauern manifestiert.

Bibliografie

Abril, Guillermo (W), Spottorno, Carlos (A): Der Riss. Übers. v. André Höchemer. Berlin: avant, 2017.

Assmann, Aleida: Die Sprache der Dinge. Der lange Blick und die wilde Semiose. In: Materialität der Kommunikation. Hg. v. Hans Ulrich Gumbrecht und K. Ludwig Pfeiffer. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1988, S. 237–251.

Balzer, Jens: Hemd voller Hieroglyphen. Zur Revision der Bild-Text-Beziehungen im frühen Comic. In: Bildtext – Textbild. Probleme der Rede über Text-Bild-Hybride. Hg. v. Dirk Linck und Stefanie Rentsch. Freiburg i. Br.: Rombach, 2007, S. 117–154.

Baudoin, Edmond, Troubs: Humains. La Roya est un fleuve. Paris: L'Association, 2018.

Buddenberg, Susanne, Henseler, Thomas: Berlin – Geteilte Stadt. Zeitgeschichten. Berlin: avant, 2012.

Dolle-Weinkauff, Bernd: Vom Einzelbild zur Erzählung. Narrative Dynamik in Bildgeschichte und Comic. In: Auf dem Sprung zum bewegten Bild. Narration, Serie und (proto-)filmische Apparate. Hg. v. Lars C. Grabbe et al. Köln: Halem, 2014, S. 81–114.

Eagleton, Terry: Phänomenologie, Hermeneutik, Rezeptionstheorie. In: ders.: Einführung in die Literaturtheorie. 5., durchgesehene Aufl. Stuttgart/Weimar: Metzler, 2012 [2008], S. 17–53.

Eisner, Will: Comics & Sequential Art. Principles and Practices from the Legendary Cartoonist. New York/London: W.W. Norton & Company, 2008 [1985].

Eisner, Will: Graphic Storytelling. Principles and Practices from the Legendary Cartoonist. New York/London: W.W. Norton & Company, 2008 [1996].

Giesa, Felix: Erzählen mit Bildern. In: Handbuch der Erzähllliteratur. Theorien, Analyse, Geschichte. Hg. v. Martínez, Matías. Stuttgart, Metzler, 2011, S. 36–41.

Grünewald, Dietrich: Fluss und Bäche. ›Zeit‹ in der Bildergeschichte. In: Comics intermedial. Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld. Hg. v. Christian A. Bachmann, Veronique Sina und Lars Banhold. Essen: Ch. A. Bachmann, 2012, S. 23–53.

Gumbrecht, Hans Ulrich: Zentrifugale Pragmatik und ambivalente Ontologie: Dimensionen von Latenz. In: Latenz. Blinde Passagiere in den Geisteswissenschaften. Hg. v. Hans Ulrich Gumbrecht und Florian Klinger. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2011, S. 9–19.

Hallenberger, Gert: Medien. In: Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Hg. v. Harald Fricke. Bd. 2. Berlin: de Gruyter, 2000, S. 551–554.

Hoppeler, Stephanie: Bilder lesen oder Texte betrachten. In: Gazzetta ProLitteris 51 (2012), S. 29–33.

Horstkotte, Silke: Zooming In and Out. Panels, Frames, Sequences, and the Building of Graphic Storyworlds. In: From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Hg. v. Daniel Stein und Jan-Noël Thon. Berlin/Boston: de Gruyter, 2013, S. 27–48.

Horstmann, Susanne: Text. In: Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Hg. v. Jan-Dirk Müller. Bd. 3. Berlin: de Gruyter, 2003, S. 594–597.

Kahane, Dominique André (C), Kahane, Kitty (A), Lahl, Alexander (W), Mönch, Max (W): Treibsand. Eine Graphic Novel aus den letzten Tagen der DDR. Berlin: Metrolit, 2014.

Klar, Elisabeth: Transformation und Überschreibung. Sprache und Text in ihrer Beziehung zum Körper-Zeichen in den Comics von Alfred. In: Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der *Graphic Novel*. Hg. v. Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck. Bielefeld: transcript, 2014, S. 169–189.

Knigge, Andreas C.: Zeichen-Welten. Der Kosmos des Comics. In: Comics, Mangas, Graphic Novels. Hg. v. Heinz Ludwig Arnold und Andreas C. Knigge. München: Edition Text+Kritik, 2009.

McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen, 2012 [1994].

Mersch, Dieter: Einleitung. In: ders.: Was sich zeigt. Materialität, Präsenz, Ereignis. München: W. Fink, 2002, S. 11–43.

Rajewsky, Irina O.: Intermedialität. Tübingen/Basel: Francke, 2002.

Schmitz-Emans, Monika: Photos im Comic. In: Comics intermedial. Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld. Hg. v. Christian A. Bachmann, Veronique Sina und Lars Banhold. Essen: Ch. A. Bachmann, 2012, S. 55–74.

Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der graphischen Literatur. Trier: WVT, 2008.

Strohschneider, Peter: Kippfiguren. Erzählmuster des Schwankromans und ökonomische Kulturmuster in Strickers *Amis*. In: Text und Kontext. Fallstudien und theoretische Begründungen einer kulturwissenschaftlichen angeleiteten Mediävistik. Hg. v. Jan-Dirk Müller und Elisabeth Müller-Luckner. München: Oldenbourg, 2007, S. 163–190.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Buddenberg, Susanne, Henseler, Thomas: Berlin – Geteilte Stadt. Zeitgeschichten. Berlin: avant, 2012, S. 36.

Abb. 2: Kahane, Dominique André (C), Kahane, Kitty (A), Lahl, Alexander (W), Mönch, Max (W): Treibsand. Eine Graphic Novel aus den letzten Tagen der DDR. Berlin: Metrolit, 2014, S. 110.

Abb. 3: Kahane, Dominique André (C), Kahane, Kitty (A), Lahl, Alexander (W), Mönch, Max (W): Treibsand. Eine Graphic Novel aus den letzten Tagen der DDR. Berlin: Metrolit, 2014, S. 72.

Abb. 4: Kahane, Dominique André (C), Kahane, Kitty (A), Lahl, Alexander (W), Mönch, Max (W): Treibsand. Eine Graphic Novel aus den letzten Tagen der DDR. Berlin: Metrolit, 2014, S. 86.

Abb. 5: Kahane, Dominique André (C), Kahane, Kitty (A), Lahl, Alexander (W), Mönch, Max (W): Treibsand. Eine Graphic Novel aus den letzten Tagen der DDR. Berlin: Metrolit, 2014, S. 88.

Abb. 6: Buddenberg, Susanne, Henseler, Thomas: Berlin – Geteilte Stadt. Zeitgeschichten. Berlin: avant, 2012, S. 46.

Abb. 7: Buddenberg, Susanne, Henseler, Thomas: Berlin – Geteilte Stadt. Zeitgeschichten. Berlin: avant, 2012, S. 64 f.

Abb. 8: Buddenberg, Susanne, Henseler, Thomas: Berlin – Geteilte Stadt. Zeitgeschichten. Berlin: avant, 2012, S. 88 f.

Abb. 9: Buddenberg, Susanne, Henseler, Thomas: Berlin – Geteilte Stadt. Zeitgeschichten. Berlin: avant, 2012, S. 89/91.

1] Zudem ruft die Sequenz eine zeitliche Undefiniertheit hervor, indem neben dem Onomatopoetikum weitere Textelemente ausbleiben (McCloud, 110). So entsteht eine eigentümliche Stille, die einzig der Todesschuss zerreißt und das dramatisch verlangsamte Moment unterstreicht. Das einzige, was sich regt, ist der Protagonist, der jeglichen Halt unter den Füssen verliert. Der Fokus auf seine Beine, die zunehmend hinter der Mauer verschwinden, und die Bewegungslinien betonen den Sturz. Bewegungslinien stehen zwischen Bild- und Textebene, da sie etwas eigentlich Immaterielles grafisch umsetzen. Diese Grafiken können narrativ wirken, wie etwa im zweiten Panel unten. Der Widernatürlichkeit des Figurentods entsprechend laufen die Bewegungslinien dort der Leserichtung zuwider (Schüwer, 69 f.): Die Figur stürzt von links nach rechts. Die hinabgleitende Mütze wiederum verstärkt das Moment durch die Repetition des Sturzes nicht nur bildlich, sondern lässt es auch textuell nachwirken, wenn es auf der Folgeseite heißt: »Doch nur seine Mütze erreicht den Westen.« (BH, 37)

2] Von einer Intermedialität der Comics zu sprechen, ist im Grunde problematisch, da ein Intermedium laut Irina Rajewsky »in irgendeiner Weise zwischen Medien anzusiedeln« (Rajewsky, 12) ist. Passender mutet der Begriff »Medienkombination« an, den Rajewsky zwar als Teilkategorie des Intermedialen einführt, der aber weniger ein Zwischen den Medien meint als einen autonomen Medienverbund »mindestens zweier, konventionell als distinkt wahrgenommener Medien, die in ihrer Materialität präsent sind und jeweils auf ihre eigene, medienspezifische Weise zur (Bedeutungs-)Konstitution des Gesamtprodukts beitragen« (beide Rajewsky, 15). Da Rajewskys Medienkombination dem Intermedialen angehört und in den verwendeten Forschungsbeiträgen vornehmlich von Intermedialität die Rede ist, folgt der vorliegende Artikel der Klarheit halber diesem Konsens.

3] In Referenz zum Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft wird der Begriff Medium hier »[z]ur Kennzeichnung des spezifischen Zeichensystems« sowie »[z]ur Benennung des eigenen Gegenstandsbereichs in Abgrenzung von anderen kulturwissenschaftlichen Disziplinen« (beide Hallenberger, 551) verwendet.

4] Schrift bezeichnet die bildlichen Aspekte eines Textes, weshalb sie gleichermaßen zu lesen und zu betrachten ist (Balzer, 154/Eisner 2008a, 8–10/Hoppeler, 29–33/Schüwer, 356–365). Text hingegen sei hier mit Susanne Horstmann als eine »Folge von Sätzen oder sonstigen sprachlichen Äußerungen« (Horstmann, 594) definiert.

5] Das *Close-Up* zeigt laut Will Eisner nur Kopf und Schulterpartie und vermittelt Subjektivität (Eisner 2008a, 42 f.).

6] Während monoszenische Bilder ihre Handlung »aus einer abgeschlossenen Kleinhandlung oder einem Teil einer Handlung« entstehen lassen, weisen pluriszenische Bilder »mehrere, chronologisch aufeinander folgende Handlungen« auf; beide produzieren Handlung aus einem »einheitlichen Bildraum« (alle Dolle-Weinkauff 2014, 82).

7] Gerade Letztere zeigt, dass Comics nicht nur linear vorgehen, sondern eine hermeneutische (Eagleton, 17–53) Lesart fordern, die intra- wie intermediale Querverweise innerhalb des Panels wie panelübergreifend erfassen kann.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Schmelztiegel der Welten

Realität und Fiktion im intermedialen Werk von François Schuiten und Benoît Peeters

Lukas Mathias Albrecht (Kiel)

Die Idee, fantastische Orte zum Schauplatz bedeutsamer Handlungen zu machen, scheint so alt zu sein wie die Menschheit selbst. Wir alle sind mit ihnen vertraut, kaum jemand kann sich dem entziehen, sei es als Märchen, verarbeitet als Gutenachtgeschichte, als Film oder in Bilderbüchern seit der frühesten Kindheit.

Auch die Vorstellung, diese Orte bereisen zu können, ist bereits aus antiken Schriftquellen bekannt. Berühmt ist Platons Idee von Atlantis, einem utopischen Inselreich, das er in seiner Schrift *Timaios* in der Mitte des 4. Jh.s v. Chr. beschreibt. Es handelt sich hierbei um einen Stadtstaat, der wie der platonische Idealstaat strukturiert ist und in vielerlei Hinsicht der athenischen Stadtidee überlegen scheint. Ebenso berühmt ist das sprichwörtlich gewordene Inselreich Utopia, das Thomas Morus 1516 in seinem Werk *De optimo rei publicae statu deque nova insula Utopia* schildert. Dieser literarische Topos eines vermeintlich idealen Staates ist keine Seltenheit. Im Spannungsfeld zwischen Realität und Fiktion finden neben der reinen Belletristik ebenso moralische und gesellschaftskritische Fragestellungen der Erzählgegenwart ihren Raum. Doch ist die Abgrenzung von Realität und Fiktion immer eindeutig bestimmbar? Die Soziologin Elena Esposito konstatiert: »Wir leben in einer Zeit, in der die reale Realität immer undurchsichtiger wird.« (Esposito 2007, 119) Die Wechselwirkung von Realität und Fiktion ist, wie Esposito in ihrem Essay zeigen kann, äußerst komplex und die binäre Gegenüberstellung von *Realität* und *Fiktion*, die im allgemeinen Sprachgebrauch fälschlicherweise oft synonym mit *wahr* und *falsch* aufgefasst wird, ist nicht zielführend, denn *Fiktion* stellt nicht den Gegensatz zur *Realität* dar, wie es etwa bei den Begriffen *wahr* und *falsch* per definitionem gegeben ist. »Man kann die Realität nicht verstehen, wenn man Formen und Bedeutung der Fiktion nicht kennt. Fiktion dagegen ist etwas anderes als reine Phantasie, weil sie eine eigene Realität entwirft und die fiktive Realität reale Auswirkungen hat.« (Esposito 2007, 120) Die Frage nach der Realität ist immer eine Frage nach der Wirkung. Die Fiktion, ihrer Bedeutung nach etwas

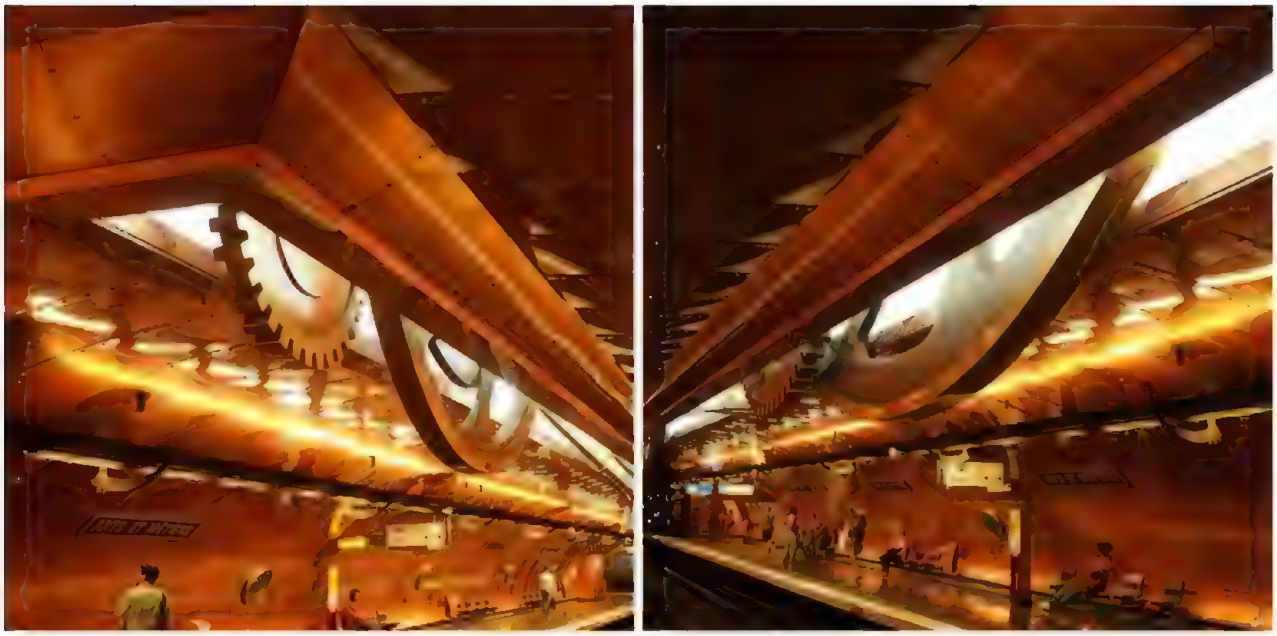


Abb. 1: Steampunk im Großformat: Die Metro-Station *Arts et Metiers* in Paris.

Gestaltetes, kann dennoch wirkmächtig und somit real sein. Es zeigt sich: Die Begriffe selbst stellen ein Problem dar, da die Welt nicht eindeutig bestimmbar ist.[1]

Die Wechselwirkung von Fiktion und Realität äußert sich auch im Werk der belgischen Comiczeichner François Schuiten und Benoît Peeters, den Autoren des berühmten Comic-Zyklus' der *Geheimnisvollen Städte* (frz: *Les Cités Obscures*), der seit 1983 stetig fortgesetzt wird und dem Jan Baetens erst kürzlich eine neue interessante und vielseitige Publikation gewidmet hat (Baetens 2020).

Dieser Beitrag soll sich mit der Frage beschäftigen, wie Schuiten und Peeters die Gegenüberstellung von Realität und Fiktion rezipierbar machen, exemplarisch anhand zweier Medien: zunächst durch das Medium Architektur, das durch die von Schuiten 1994 designte Metrostation *Arts et Métiers* in Paris repräsentiert wird, und das Medium Comic anhand des 2014 erschienenen *Revoir Paris* (dt. *Nach Paris* 2015).

Das Medium Architektur – Die Metrostation *Arts et Métiers*

Die Pariser Metrostation *Arts et Métiers* wurde 1904 eröffnet, doch der Bahnsteig der Linie 11 wurde 1994 zum Anlass des zweihundertjährigen Bestehens der *Conservatoire National des Arts et Métiers* von François Schuiten grundlegend umgestaltet (Abb. 1).

Bereits der erste Eindruck der Station ermöglicht fantastische Assoziationen. Die kupferne Wandverkleidung mit ihren prominenten Nieten erinnert an die Ästhetik des Steampunks, einer Subkultur, die in den 1980ern entstand und eine Revitalisierung viktorianischer Techni-

Abb. 2: Kein Aus-, sondern Rückblick: Eine Armillarsphäre und andere Erfindungen verweisen auf Technikgeschichte.

kideen im Retrolook entwirft. Während Autoren des späten 19. Jh. wie Jules Verne oder Kurt Laßwitz alternative Realitäts- und Technikkonzepte imaginieren, übersetzt der Steampunk dezidiert moderne Technik in ein viktorianisch ästhetisches Zeichensystem und lässt so einen fiktiven Gegenentwurf zur realen Vergangenheit entstehen. Wie der Begriff bereits impliziert, spielen die Dampfkraft sowie imaginativ erweiterte Varianten der Elektrizität als Reflex einer antiquierten Technologie eine entscheidende Rolle. Weiterhin ist die Kupfer-/Messing-Optik mit Patina präsent, und auch das Zahnrad ist als abstraktes Symbol der Maschinerie prägend.

Schuitens Station entspricht dieser Steampunk-Ästhetik. Die kupfer- und messingfarbene, lichtreflektierende Wandverkleidung mit ihren Bullaugen erinnert an ein U-Boot aus den Romanen Jule Vernes. Mächtige, partiell durch Neonröhren hinterleuchtete Zahnräder verweisen auf potentielle mechanische Bewegung, und es entsteht der Eindruck eines Fließbands. Doch die Zahnräder stehen still. Wie kann dann ein Zug einfahren? Die Zahnräder *müssen* sich drehen. Sie *müssen* eine arkane Maschinerie antreiben, die irgendwo in der Decke und unter den Gleisen verborgen ist, damit das Fließband laufen, die Station funktionieren kann. Denn selbstverständlich ist nur ein Teil des Zahnradgetriebes zu sehen, selbstverständlich befindet sich der Rest des Getriebes in der Decke, selbstverständlich ist der Maschinenraum unsichtbar. Vielleicht hilft der Blick durch eines der Bullaugen bei der Lösung der Frage nach der stillstehenden Maschine? Doch statt des erwarteten hilfreichen Ausblickes schaut die Passagier_in auf vergangene Technikgeschichte (Abb. 2).

Schuitens künstlerische Gestaltung spielt auf subtile Weise mit den Sehgewohnheiten des modernen technik-gewohnten Menschen. Gezielt setzt er Zeichen, die auf ein *Mehr* verweisen, das technisch bedingt, dem Weltwissen des modernen Menschen zugänglich und daher

notwendig scheint: Wo ein Zahnrad ist, muss auch Bewegung sein, wo ein Bullauge ist, muss ein Ausblick sein. Maschinerie ist für die moderne Betrachter_in zur Normalität geworden, so dass Irritationen entstehen, wenn Maschinen-Symbolik nicht funktional, sondern nur ästhetisch eingebunden ist. Schuiten ersetzt die funktionalistische Komponente der Domäne *Technik* durch rein *dekorative* Aspekte, die jedoch *visuell* in der *technischen* Domäne verbleiben und somit die Illusion hervorrufen, die dekorative Technik sei *dennoch* funktional eingebunden. Seltsam erscheint die Rezeption: Das Zahnrad ist Zahnrad, weil es wie ein Zahnrad aussieht. Und weil es ein Zahnrad ist, müsste es sich doch eigentlich bewegen. Stillstand bedeutet in diesem Rezeptionskomplex eine Störung der Funktion, da die Sehgewohnheit technisches Inventar üblicherweise mit Funktion gleichsetzt. Doch der Anblick der Zahnräder bewirkt mehr: Die Funktion einer Metrostation besteht in der Bereitstellung eines Transportmittels, doch der Zeitraum zwischen dem Transit ist dem Stillstand, dem *Warten*, überlassen. Die zukünftige Passagier_in sitzt, steht, bewegt sich nicht, sie ist die Spiegelung der ruhenden Zahnräder, die aus der Decke der Station ragen: Mensch *und* Maschine warten auf den Moment, in dem ihre potentielle Energie in kinetische Energie umgewandelt werden kann, den Moment, in dem Stillstand von Bewegung abgelöst wird, den Moment, in dem die Metro einfährt.

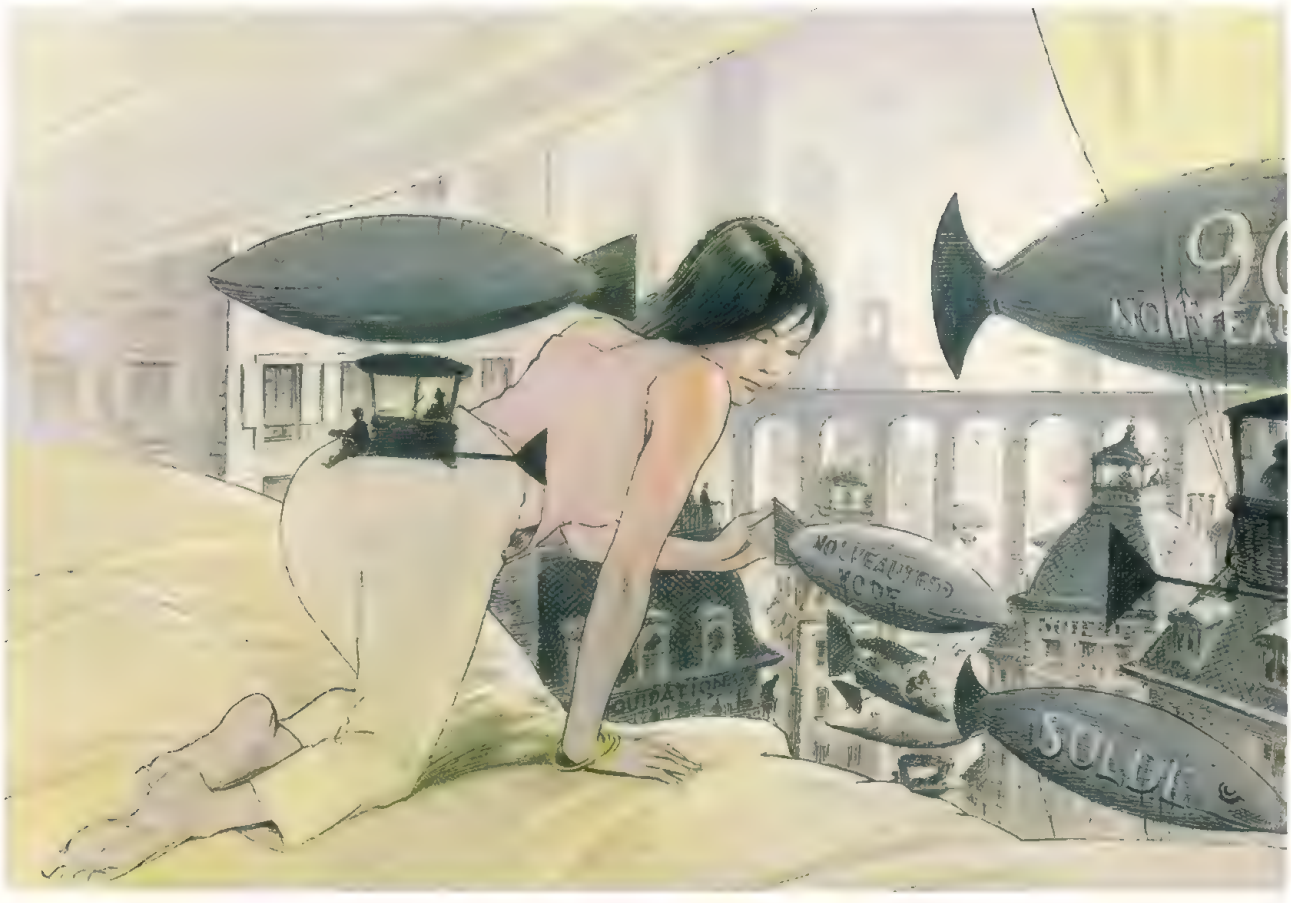


Abb. 3: Karinhs Vorstellung von Paris.

Aus dem Jugendstil mit Hector Guimards Metro-Design[2] trat eine Ästhetisierung der Funktionalität hervor, die gleichsam das bestimmende Element wurde. Die künstlerische Gestaltung sollte nicht länger die Funktionalität hinter einer visuell ansprechenden sprichwörtlichen Fassade verstecken, sondern die Anpassung der visuellen Gestaltung an die Funktionalität zum künstlerischen Programm erheben. Ganz im Gegensatz dazu ästhetisiert Schuiten nicht die Funktionalität durch florales Dekor oder Ornamentik, nicht also durch die Einbindung der Funktion in die ästhetische Lebenswelt der Öffentlichkeit, sondern durch das Grundprinzip der Funktion von Technik *an sich* – allerdings ohne in die Funktion selbst eingebunden zu sein. Schuiten geht damit einen Schritt weiter als der Jugendstil: Die Technik selbst ist von ihrer eigentlichen Funktion gelöst und wird zum bestimmenden ästhetischen Element.

Harmonisch wirkt Schuitens Konzept gerade deshalb, weil die Optik der Station durch den Zugverkehr und den Assoziationspfad Zahnrad – Maschinenraum – Bewegung – Zugverkehr in der Domäne der Technik verbleibt. Schuitens Konzeption der Station wird damit zu einer technologischen Zurschaustellung, die nicht zuletzt auch aufgrund der Anbindung der Station zum Technikmuseum funktioniert.

Zu der Feststellung, dass das künstlerische Konzept aufgeht und funktioniert (Inhalt und Form bilden eine Einheit), kommt nun die Ebene der visuellen Wirkmächtigkeit auf die Betrachter_in, denn Schuitens Station ist kein Kunstwerk, das nur dem künstlerischen Selbstzweck dient: Wer schon einmal mit der Metro in die Station *Arts et Métiers* eingefahren ist, weiß, wie unmittelbar und stark die Wirkung ist, die die Station auf die Betrachter_in ausübt. Sie kann sich dem Eindruck nicht entziehen, als hätte sie die Realität des Pariser Alltags verlassen und sei plötzlich buchstäblich aus der Zeit gefallen und in eine Fiktion eingetaucht. Die Metapher des ›Eintauchens‹ (Immersion) wird umso mehr verstärkt, da die Form und Optik der Station der eines U-Bootes wie der Nautilus aus Jules Vernes Geschichten ähnelt. Die Station wird zur Erfahrung einer Schnittstelle zwischen Realität und Fiktion.

Das Medium Comic – *Revoir Paris*

Der 2014 von Schuiten und Peeters publizierte Comic *Revoir Paris*, dessen Fortsetzung 2016 erschien, berichtet von der jungen Frau Karinh, die sich als Freiwillige für eine Expedition nach *Terra*[3] meldet. Die Handlung ist im Jahre 2155 verortet. Durch Karinhs Gedanken erfährt die Leser_in sukzessive, welche Situation in der Zukunft vorliegt: Im Jahre 2051 brachen nach heimlichen Vorbereitungen 6000 auserwählte Pioniere zu den Sternen auf und bildeten die *Arche*, ein Refugium vor den dystopischen Zuständen, die auf *Terra* herrschten. Der sogenannte ›Große Aufbruch‹ schien jedoch große Opfer zu fordern, und Karinh scheint alles andere als glücklich zu sein – einer der Gründe, weswegen sie an der Expedition nach *Terra* teilnehmen wollte. Ein wei-

terer Anlass für ihre Neugier liegt in ihrer Familie, denn ihre Mutter lernte Karinhs Vater bei einer Expedition in Paris kennen und wurde während des siebenmonatigen Aufenthalts mit Karinh schwanger, starb jedoch bei der Geburt.

Als Bordchefin ist sie für das Gelingen des Transits nach *Terra* verantwortlich, reist allerdings eigenmächtig mehrfach mental nach Paris. Diese Mentalreisen sollen später genauer betrachtet werden. Das eigentliche Ziel der Mission wird nicht explizit erläutert, und als die Expeditionsteilnehmer_innen auf *Terra* landen, trennt sich Karinh von der Gruppe und macht sich auf den Weg nach Paris, das nur noch als touristische Illusion innerhalb einer gigantischen Kuppelkonstruktion, der *Paris-Notre-Dame*, existiert. Es stellt sich nun die Frage, wie Schuiten und Peeters Realität und Fiktion in der Handlung künstlerisch voneinander abgrenzen.

Abb. 4: Karinhs erste Mentalreise nach Paris.

Die erste Begegnung mit realen Bezügen hat die Leser_in zu Beginn des ersten Bandes mit Karinhs Tagebuch (NP, 3). Karinh schreibt, dass die Expedition nahe Paris landen wird. Oberhalb der Textbox ist Karinh in einem halbseitigen Panel dargestellt (Abb. 3).

Auffällig ist die Farbgebung, durch die die Szene in zwei Raumdimensionen gegliedert zu werden scheint, ohne dass sich die Gestaltung als Farbperspektive interpretieren ließe, weil die farbigen Elemente zwar ausschließlich im Bildvordergrund, die Elemente in Graustufen aber sowohl im Hinter- als auch im Vordergrund platziert sind, so dass Größe und Ort der retro-futuristischen Flugobjekte irritieren. Für die Leser_in steht vor allem bei der Betrachtung der Flugobjekte fest: Wenn diese Szene Karinhs Vorstellung von Paris darstellen soll, so ist dies nicht das Paris, das aus der *Lighted World*[4] bekannt ist.

Die Tagebucheinträge enden mit dem Eintrag »Morgen brechen wir auf. Ich bin halb verrückt vor Aufregung. Paris, ich komme!« (NP, 4) Nun folgt eine Sequenz von Panels, die den Vorgang einer Mentalreise von einem unbekannten Ort hin zur Erde veranschaulichen. Plötzlich ist Karinh zu sehen, die leicht bekleidet im Stahlgerippe des Eiffelturmes agiert. Das Inkarnat der schwebenden Karinh ist in graublau gehalten, wäh-

rend die Passagiere des Fahrstuhles eine natürliche Färbung zeigen. Im Kontrast hierzu zeigt ein eingeschobenes Panel Karinh mit geschlossenen Augen und natürlicher Hautfarbe (Abb. 4).

Die Reise scheint das Resultat einer nicht näher bestimmbaren Droge zu sein, deren Dosis Karinh immer weiter erhöht (NP, 8; 14; 18; 38). Dieser obskur anmutende Prozess scheint es Karinh zu ermöglichen, im Folgenden unter anderem in Walter Benjamins Werk *Paris. Capitale du XIXe Siècle* einzutauchen, das sie bei der Vorbereitung auf die nächste Mentalreise in den Händen hält (NP, 14).

Bei dieser Reise zeigen Schuiten und Peeters ein erstaunliches Detail: In der *Galerie Vivienne* stiehlt Karinh ein Buch, wird jedoch von einem Mann mit einer Stange geschlagen und stürzt zu Boden (Abb. 5) Während das erste Panel der Sequenz noch eine farbige Umgebung zeigt, erscheint auf dem zweiten eine blitzartige Störung um Karinh herum und die Umgebung wird schwarz-weiß, erscheint plötzlich eingefroren. Dieser Eindruck wird dadurch verstärkt, dass auf dem ersten Panel die Aufregung der umgebenden Personen durch in Sprechblasen befindliche Ausrufezeichen veranschaulicht werden, und auch Karinhs Sturz wird durch einen langgezogenen Soundword-Schriftzug untermalt. Im zweiten Panel verblassen die Personen, ihre Sprechblasen verschwinden, sie werden passiv – nur Karinhs Schrei bleibt in roter Farbe bestehen. Die Szenerie löst sich auf, doch Karinh hat das Buch festhalten können. Es handelt sich um das Werk *Un Autre Monde* des französischen Karikaturisten Grandville[5], ebenfalls ein klares Zitat der *Lighted World*, das sich – zu Karinhs Ärger – rasch in Luft auflöst. Karinh scheint *tatsächlich* in der Lage zu sein, unabhängig von Raum und Zeit zwischen Dimensionen oder Realitäten zu reisen. Doch um welche Realität handelt es sich, die sie besucht? Benjamin und Grandville verweisen auf das 19. bzw. 20. Jh., doch wieder schaffen es Schuiten und Peeters, die Betrachter_in zu verunsichern, denn Karinhs nächste Reise geht ein weiteres Mal nach Paris, diesmal allerdings in ein gänzlich unerwartetes.

Abb. 5: Deutliche Farbunterschiede verweisen auf Realitätsbrüche.

Erneut umgibt sie sich mit Büchern und Abbildungen. Das dritte Panel zeigt ein spezielles Werk von Albert Robida, das in der folgenden Handlung explizit zitiert wird: *La Vie Électrique* von 1890[6], eine Science-Fiction-Novelle, die Robidas Vorstellungen vom Pariser Leben im Jahre 1955 zeigt. Auch die Poster in Karinhs Kabine entstammen einem Werk Robidas: *Le Vingtième Siècle* von 1883[7] (Abb. 6). Die Mentalreise, die Karinh nun nach Paris unternimmt, ist eine Reise in die Welt von 1955, wie sie von Robida ersonnen wurde (NP 23ff). Diverse unmittelbare Bildzitate entstammen dabei Robidas Novelle (Abb. 7). Schuiten und Peeters zitieren ein fiktionales Werk der *Lighted World* und lassen es durch Karinhs Augen als Realität erscheinen, denn die Protagonistin scheint nicht in der Lage zu sein, Fiktion von Realität zu unterscheiden. Künstlerisch hingegen wird auf den Bruch von Fiktion und Realität verwiesen: Karinhs Reise in Robidas *fiktives* Paris ist farbtechnisch gesehen das Gegenteil (Abb. 8) der Reisen in Benjamins *authentisch-historischer* Arkadenbeschreibung.

Abb. 6: Karinh umgibt sich mit Albert Robidas Werken, die sie für real hält.

Ähnlich verhält es sich bei einer Reise Karinhs nach Paris, mit dem Ziel, ihre Mutter zu treffen. Sie taucht buchstäblich in einen Architekturentwurf von Auguste Perret ein (Abb. 9). Dieser Entwurf für die Pariser Innenstadt, den Perret 1928 einreichte[8], erweckt nicht den Eindruck eines Paris des 22. Jh.s, doch der vorangehende Dialog zwischen Karinh und Mikhail impliziert, dass es sich bei der von Karinh betretenen Zeitzone um das Jahr 2116 handelt, doch auch die Kleidung, die Fumiko und Karinhs Vater, der auf einem Schwarz-Weiß-Foto abgebildet ist, tragen, könnte aus den 1920ern stammen. Vieles deutet darauf hin, dass Karinh eher in den utopischen Stadtentwurf von Perret gefallen ist; überraschend passend reagiert Karinh dann auch auf Mikhails Kritik mit den Worten: »Na und? Du weisst doch, dass ich Utopien liebe!« (NP, 37)

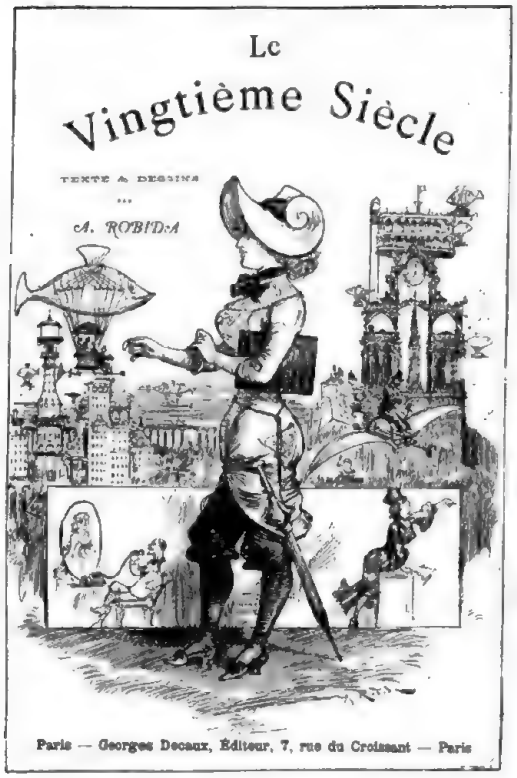


Abb. 7: Le Vingtième Siècle und andere Werke von Robida werden mehrfach zitiert.

DARF ICH MICH VORSTELLEN - AMADEUS VON CROISSY, AQUATIKER UND LITHOGRAF.
UH... CARINA.
FREUT MICH. ABER VERZEIHEN SIE DIE FRAGE... IHR AKZENT KLINGT UNGEWOHNT. KOMMEN SIE AUS KOCHINCHINA? ODER VON NOCH WEITER WEG?
WOHER ICH KOMME? JA, WENN ICH DAS WÜSSTE...

Abb. 8: Die Personen in Robidas Paris wirken wie Phantome, nur Karinh und das Licht erscheinen in natürlichen Farben.

Bezüglich der Erscheinung des Inkarnats in Karinhs letzter Reise lässt sich feststellen, dass beide Personen – Karinh und ihre Mutter Fumiko – in natürlicher Hautfarbe auftreten, während ihre Umgebung eine Tendenz zu Sepia aufweist.

Realität und Fiktion – Farbigkeit als Indikator in *Revoir Paris*

Den künstlerischen Umsetzungen von Karinhs Mentalreisen scheint ein ästhetisches Muster innezuwohnen und die Farbgebung ist keineswegs arbiträr: Befindet sich Karinh in einer Zeitzone, in der sie fremd ist, die aber der Realität der *Lighted World* zugehörig ist, ist sie schemenhaft gräulich, die sie umgebenden Personen hingegen in lebendiger Farbe gestaltet. Betritt sie eine Zeitzone, die für die Bewohner_in der *Lighted World* der literarischen Fiktion zugehörig ist, Karinh hingegen aus Mangel an adäquaten Quellen realistisch *erscheint*, sind nur sie und das Licht farbig, quasi als Illusion einer Wirklichkeit, die sie umgebenden

Personen hingegen farblos. Ist Karinhs Ziel dagegen eine Zeitzone, die primär Zeichen der Fiktionalität in Form von Zitaten utopischer Stadtentwürfe der *Lighted World* trägt, weist ihre Umgebung eine monotone Farbigkeit auf. Befinden sich jedoch in dieser Zeitzone Personen ihrer eigenen unmittelbaren Realität, ist die künstlerische Gestaltung des Inkarnats dieser Personen, wie auch Karinh selbst, natürlich.

So bietet die Farbigkeit eine Orientierung für die Leser_in. Sie verweist eindeutig – und doch nicht auf den ersten Blick dechiffrierbar – auf eine dezidierte Trennung von Realität und Fiktion.

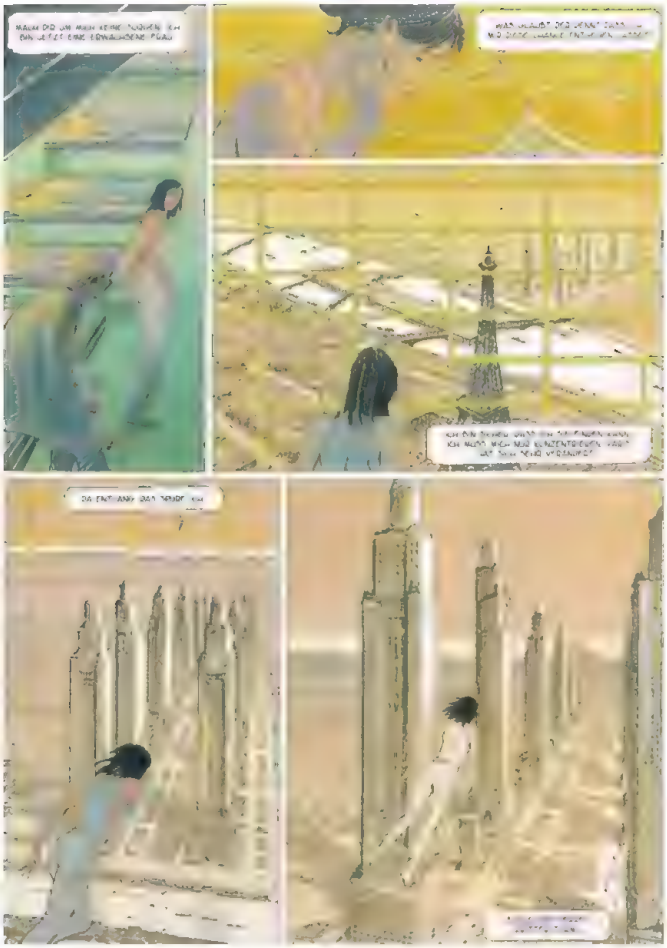


Abb. 9: Die Maisons Tours von Auguste Perret tauchen als Bildzitat auf.

Das Konzept der Spiegelwelt

Revoir Paris gehört nicht direkt in die Reihe der *Geheimnisvollen Städte*[9], doch die Methodik ist ähnlich: Hinweise und Zeichen in Form von tatsächlich existierenden Buchtiteln, historischen Personen und Orten verweisen auf die *Lighted World*, wodurch eine Verschränkung einer fiktiven Realität mit der realen Gegenwart entsteht.

Im Internet hat sich ein interessantes *fandom* der *Geheimnisvollen Städte* gebildet. Unter dem Dach der *Alta Plana*, einer Website mit dem Untertitel *the impossible & infinite encyclopedia of the world created by Schuiten & Peeters*, hat sich ein Autorenkollektiv zusammengefunden, das umfassende Informationen und vermeintliche Erfahrungen und Erkenntnisse im Zusammenhang mit den *Geheimnisvollen Städten* zusammenträgt. Einer der Autoren von *Alta Plana*, ein gewisser Genius Questant[10], veröffentlichte 2001 eine Analyse[11] der *Geheimnisvollen Städte*, in der er versucht, die Nicht-Existenz der Städte zu beweisen, daran scheitert und schließlich erkennt, dass seine Arbeit und Recherche eine Sehnsucht nach der obskuren Welt entfacht hat, er klagt: »Je suis resté dans la triste réalité de notre monde.«[12]

Questant beschreibt die vermeintliche Beziehung zwischen der obskuren Welt und der *Lighted World* metaphorisch: »De plus, certaines différences entre les deux mondes pourraient s'expliquer par le fait que le ›miroir‹ ne rend pas fidèlement l'image passive d'un acteur,

mais qu'il s'agit en fait d'un miroir séparant deux entités qui se complètent, comme la femme complète l'homme.«[13] Die Beziehung der beiden Realitäten sei demnach die einer sich ergänzenden Spiegelung, die beinahe alchemistisch anmutet: *Quod est superius est sicut quod est inferius et quod est inferius est sicut quod est superius.* (oft verkürzt formuliert: *as above so below* – wie oben so unten). Dieses hermetische Prinzip lässt sich gut auf das Verhältnis der beiden Welten übertragen: Was in der obskuren Welt existiert, existiert auch in der *Lighted World* und andersherum, ähnlich einer Spiegelwelt.

Abb. 10: Linh-Dan Pham: Die Karinh der *Lighted World.*

Revoir Paris zeigt eine solche Entsprechung: Karinh, die Pionierin aus dem 22. Jh., ist im visuellen Sinne eine Kopie der französisch-vietnamesischen Schauspielerin Linh-Dan Pham aus der *Lighted World* (Abb. 10). Die Autoren selbst verweisen darauf und nennen weitere Personen, die Modell für Charaktere von *Revoir Paris* standen (NP, 2). Dieser Hinweis ist doppeldeutig: Einerseits ist es eine Danksagung an das Modell, andererseits ist es eine Referenz auf das seltsame Verhältnis von Realität und Fiktion, das im ikonotextuellen Werk von Schuiten und Peeters wiederholt hervortritt. *Revoir Paris* veranschaulicht diese Methode konkret: Karinh, die junge Pionierin *unserer* zukünftigen Realität, die gleichzeitig dem Abbild nach eine junge Frau *unserer* gegenwärtigen Realität ist, besucht auf mentale Weise fiktive Realitäten *unserer* vergangenen Realität, die jedoch von Karinh als reale Realität empfunden werden, und landet schließlich in ihrer tatsächlichen Realität in einer zukünftigen Idee *unserer* Realität. Dennoch ist die Leser_in von *Revoir Paris* nicht verwirrt, denn die Struktur des Comics bietet eine nachvollziehbar sequentielle Abfolge der Ereignisse, und aus Karinhs Sicht – die auch die Sicht der Leser_in ist – entwickelt sich die Geschichte logisch und nachvollziehbar. Die Realitätsbrüche sind subtil, die Werke von Robida, Benjamin und Perret müssen nicht bekannt sein, um die dystopische Rahmenhandlung zu verstehen. Karinhs Identität mit Linh-Dan Pham muss nicht erkannt werden, um Karinhs Wunsch nachempfinden zu können, ihre verstorbene Mutter kennenzulernen.

DER GENTLEMAN HAT GEWARTET...
ALSO LOS!
TAYLOR
DA SIND SIE JA WIEDER, MISS!
ICH WAR SEHR BESORGT... PLÖTZLICH WAREN SIE WEG. SEHR RÄTSELHAFT!
DANKE.
AH, SIE HABEN SICH UMGEZOGEN. IST JETZT ALLES IN ORDNUNG?
SCHON GUT, SIR. KEINE SORGE.

Abb. 11: Karinh springt durch eine unsichtbare Wand in eine andere Realität.

Arts et Métiers und *Revoir Paris* – Transit zwischen Realitäten

Die Welt der *Geheimnisvollen Städte* sei wie ein Spiegel, so behauptet es Questant in seiner fiktiv-wissenschaftlichen Analyse. Orientiert man sich an diesem Begriff und betrachtet Karinhs Reisen erneut, so fällt auf, dass auch ihre Reise wie ein Realitätensprung durch eine unsichtbare Wand wirkt (Abb. 9, 11). Im Konzept der *Geheimnisvollen Städte* funktionieren Reisen über spezielle Orte, die *Passagen*.[14] An solchen Orten sei die Grenze zwischen den Realitäten instabil, inkonsequent, permeabel. Als eine solche *Passage* wird auch die Station *Arts et Métiers* inszeniert. Diese ist nicht nur eine Metrostation und damit ein Ort des realen physischen Transits, sondern ebenso ein Ort des mentalen Transitgedankens, durch die retro-futuristische Steampunk-Optik ein Katalysator der Imagination: »Der Traum wird Raum.« (Heydenreich, 175).

Das Potential des Mediums Comic besteht nun genau darin, die Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion in der Zusammenwirkung von Text *und* Bild zu manifestieren: Durch Farbe erst lassen sich semantische Unterschiede erkennen, die die Protagonistin selbst

nicht zu erkennen scheint und über die sie sich folglich auch nicht äußern kann. Schuitens und Peeters' Methode ist raffiniert subtil und zugleich erstaunlich eindeutig. Was Karinh in *Revoir Paris* mit ihrer substanzinduzierten Immersion erlebt, ist in gewissem Umfang jeder Passagier_in der Pariser Metro möglich: Aus dem Alltag der Realität taucht die Passagier_in in die viktorianische Welt Jule Vernes ein, aus der Metro wird ein U-Boot, aus den 20 Metern unter der Erde werden 20.000 Meilen.

Bibliografie

Abel, Julia u. Christian Klein (Hg.): Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Stuttgart: J. B. Metzler, 2016.

Baetens, Jan: Rebuilding story worlds. The Obscure Cities by Schuiten and Peeters. New Brunswick: Rutgers University Press, 2020.

Darius, Julian: The Obscure Cities. An Introduction. In: sequart.org <http://sequart.org/magazine/2023/the-obscure-cities-an-introduction/>. Letzter Zugriff am 9.11.2020.

Diekmann, Stefanie: Remembrance of Things to Come. François Schuiten und Benoît Peeter's Cities of the Fantastic. In: Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence. Hg. v. Jörn Ahrens u. Arno Meteling. New York: Continuum, 2010, S. 84–100.

Esposito, Elena: Die Fiktion der wahrscheinlichen Realität. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2007.

Heydenreich, Titus: Gezeichnete Städte. Ikonotextuelles im Werk von Schuiten/Peeters. In: Visionen des Urbanen. (Anti-)Utopische Stadtentwürfe in der französischen Wort- und Bildkunst. Hg. v. Kurt Hahn u. Matthias Hausmann. Heidelberg: Winter, 2012, S. 175–192.

Hochreiter, Susanne u. Ursula Klingenböck (Hg.): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Bielefeld: transcript, 2014.

Le Perdriel, Joseph: Mystery of Mary. In: altaplana.be <https://www.altaplana.be/en/dossiers/mystery-of-mary>. Letzter Zugriff am 9.11.2020.

Naylor, Gillian u. Yvonne Brunhammer: Hector Guimard. London: Academy Editions, 1978.

[o. A.]: Correspondances: In: altaplana.be <https://www.altaplana.be/en/dictionary/correspondances>. Letzter Zugriff am 9.11.2020.

Questant, Genius: Analyses of Genius Questant. In: altaplana.be <https://www.altaplana.be/en/dossiers/analyses-genius-questant>. 2001. Letzter Zugriff am 9.11.2020.

Ramalhete Gomes, Miguel: The City and the Plan. Schuiten and Peeter's Graphic Metautopias. In: Spaces of Utopia: An Electronic Journal 4 (2007), S. 88–105. In: ler.letras.up.pt <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/3902.pdf>. Letzter Zugriff am 9.11.2020.

Riberi, Alejandro: The Construction of Fantastic Spaces. Tlön, Les Cités Obscures and the Cognitive Power of Fiction. In: altaplana.be <https://www.altaplana.be/en/dossiers/the-construction-of-fantastic-spaces-tlon-les-cite-s-obscures-and-the-cognitive-power-of-fiction>. Letzter Zugriff am 9.11.2020.

Schuiten, François u. Benoît Peeters: Nach Paris. Hamburg: Schreiber & Leser 2015.

St-Pierre, Sylvain: Study on Temporal Variations Between the Worlds. In: altaplana.be <https://www.altaplana.be/en/dossiers/dossier-study-on-temporal-variations>. Letzter Zugriff am 9.11.2020 (St-Pierre a).

St-Pierre, Sylvain: Travel Notes on the First Obscure Convention. In: altaplana.be <https://www.altaplana.be/en/dossiers/dossier-travel-notes-on-the-first-obscure-convention>. Letzter Zugriff am 9.11.2020 (St-Pierre b).

St-Pierre, Sylvain: Document Presented as the Testament of Mary von Rathen. Translated by Sylvain St-Pierre. In: altaplana.be <https://www.altaplana.be/en/dossiers/dossier-testament-mary>. Letzter Zugriff am 9.11.2020 (St-Pierre c).

St-Pierre, Sylvain: Correspondances (Dossier). In: altaplana.be <https://www.altaplana.be/en/dossiers/dossier-correspondances>. Letzter Zugriff am 9.11.2020 (St-Pierre d).

von Rathen, Mary: Letter by Mary von Rathen. In: altaplana.be <https://www.altaplana.be/en/dossiers/letter-by-mary-von-rathen>. Letzter Zugriff am 9.11.2020.

Abbildungsverzeichnis

Ich möchte dem Verlag Schreiber & Leser herzlich für die Genehmigung der Verwendung der Abbildungen aus *Nach Paris* danken. Ebenso J · Rushing für die Erlaubnis, seine fantastischen Metro-Fotografien verwenden zu dürfen.

Abb. 1: <https://amaninparisblog.files.wordpress.com/2013/08/arts-et-mc3a9tiers-station-ceiling.jpg>. ©JRushing, Letzter Zugriff: 10.11.2020.

Abb. 2: <https://amaninparisblog.files.wordpress.com/2013/08/port-holes.jpg>. ©JRushing, Letzter Zugriff: 10.11.2020.

Abb. 3: *Nach Paris* (Schuiten/Peeters 2015), S. 3.

Abb. 4: *Nach Paris* (Schuiten/Peeters 2015), S. 7.

Abb. 5: *Nach Paris* (Schuiten/Peeters 2015), S. 17.

Abb. 6: *Nach Paris* (Schuiten/Peeters 2015), S. 22.

Abb. 7: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k57466170/f6.item#>. Public Domain, Letzter Zugriff: 9.11.2020.

Abb. 8: *Nach Paris* (Schuiten/Peeters 2015), S. 25.

Abb. 9: *Nach Paris* (Schuiten/Peeters 2015), S. 35.

Abb. 10: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flickr_-_nicogenin_-_66%C3%A8me_Festival_de_Venise_(Mostra)_(32).jpg>. CC BY-SA 2.0, by nicolas genin from Paris, France (2009), Letzter Zugriff: 9.11.2020.

Abb. 11: *Nach Paris* (Schuiten/Peeters 2015), S. 25.

1] Esposito 2007, 69.

2] Zu Guimards Metro-Stationen vgl. bspw. Naylor/Brunhammer 1978.

3] Terra wird hier, wie oft in Science-Fiction Literatur üblich, als lateinisches Synonym für den Planeten Erde benutzt.

4] Der Begriff der *Lighted World* hat sich innerhalb des fandoms der *Cités Obscures* als Terminus herausgebildet, um die unelegante Wendung *unsere Welt / unsere Realität* mit einem Terminus technicus zu umgehen. Der Terminus wird hier ebenfalls stellvertretend für *unsere Welt / unsere Realität* gebraucht.

5] Das archive.org stellt online eine freie Version der Originalausgabe zur Verfügung: <https://archive.org/download/unautremondetran00gran/unautremondetran00gran.pdf>. Letzter Zugriff 9.11.2020.

6] Das Projekt Gutenberg bietet/bot das Werk online an: <http://www.gutenberg.org/ebooks/35103>. Als der Verfasser sich erstmals mit dem Werk beschäftigte (Frühjahr 2016), war die rechtliche Lage in Deutschland noch eine andere und die Publikation öffentlich zugänglich. Leider ist das seit dem Urteil im Frühjahr 2018 nicht mehr der Fall.

7] Auch dieses Werk kann online eingesehen werden: <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k57466170/f6.double>. Letzter Zugriff: 9.11.2020.

8] Vgl. Perrets Entwurf, abgebildet im *dictionary* der altaplana: <https://www.altaplana.be/en/dictionary/maisons-tours>. Letzter Zugriff: 10.11.2020.

9] Eine Zusammenstellung der Werke von Schuiten und Peeters, die dezidiert den Chroniken der Geheimnisvollen Städte zugehörig sind, findet sich auf Alta Plana: <https://www.altaplana.be/dictionary/chronicles>. Letzter Zugriff: 9.11.2020.

10] Bereits der Name verweist auf einen fiktiv-ironischen Charakter.

11] Veröffentlicht auf der website Alta Plana: <https://www.altaplana.be/en/dossiers/analyses-genius-questant>. Letzter Zugriff: 10.11.20. Die folgenden Zitate entstammen diesem Aufsatz, der ohne Seitenzahlen verfasst ist.

12] Es erscheint beinahe obsolet zu erwähnen, dass der Autor hinter dem Pseudonym Genius Questant sich der Fiktionalität und Erweiterung des fandoms verpflichtet hat. Doch durch die Aufnahme des Artikels in die unmögliche und unendliche Enzyklopädie Alta Plana gehört er gewissermaßen dem Kanon an. Oder waren es gar Schuiten oder Peeters selbst, die diesen Artikel verfassten?

13] Vgl. Anm. 11.

14] Die genaue Beschaffenheit dieser Passagen wird nicht abschließend erläutert, wodurch wiederum ein erweiterter Spielraum an Interpretationsmöglichkeiten gewährleistet wird. Den Passagen widmet sich das Office des Passages Obscurs, eine Webseite, die der Alta Plana zugeordnet ist. In den letzten Jahren fand jedoch keine Aktualisierung mehr statt. <https://passages.altaplana.be/>. Letzter Zugriff am 20.8.20. Über die Beschaffenheit der Passagen existieren einige Dossiers und Artikel auf der Website, die sich überwiegend mit der Frage beschäftigen, ob die Schilderungen authentisch sind und wie sie zu bewerten sind, vgl. St-Pierre a-d). Auch vermeintliche Besucher_innen kommen dabei in Form von Briefen zu Wort, etwa die reale (?) Besucherin Mary von Rathen.

CL□SURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

ZeitRäume kreieren

Zum Sprachkolorit im Geschichtscomic

Alexander Horn (Kiel)

In Erinnerung an meinen Vater,
der mir meine ersten Mosaiks *jeden Monat am Kiosk kaufte*

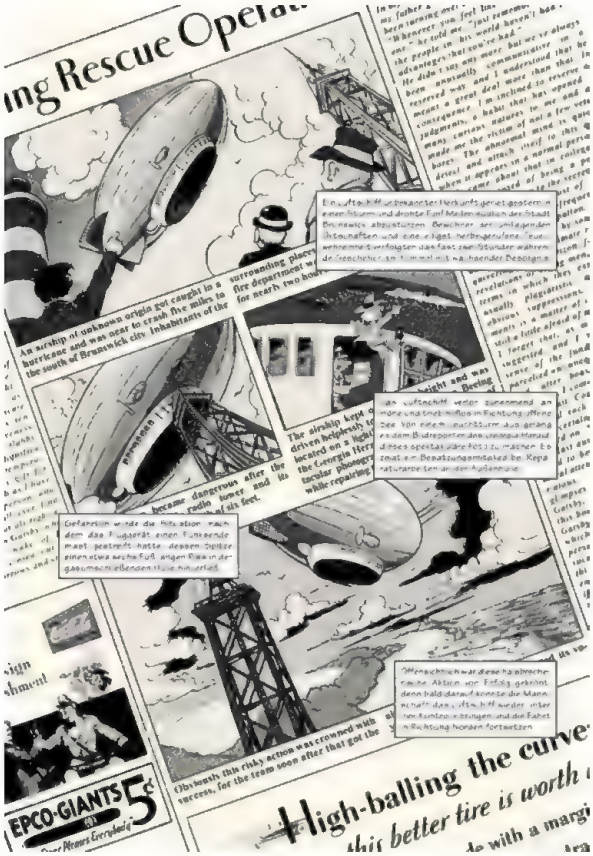
Weshalb verstehen sich Comic-Figuren jederzeit und überall?

Folgende Frage einer Leserin war im August-Heft 2019 der Comic-Zeitschrift *Mosaik* zu lesen:

> »[V]erlernen die Abrafaxe eigentlich die Sprache aus der vorigen Zeitreise, wenn sie wieder einen Zeitsprung machen und wenn sie innerhalb einer Zeitreise das Land wechseln, können sie dann automatisch auch die Sprache dieses Landes?« (M 524, 28)[1]

Die Frage scheint berechtigt, da die Abrafaxe als Hauptakteure zwischen verschiedenen Ländern und Zeiten hin- und herreisen und sich jeweils problemlos mit den Personen, auf die sie während ihrer Reisen treffen, verständigen können. Sprachliche Kommunikation stellt hier, wie auch im Comic allgemein, in der Regel nie ein Problem dar. Die verschiedenen Akteure sprechen stets die Sprache des Landes, in dem sie sich gerade aufhalten. Gelegentlich gibt es fremdsprachige Signalwörter und Namen, die auf ein bestimmtes Land bzw. dessen Sprache verweisen.[2] Auch gelingen fremdsprachige Lektüren selbstverständlich mühelos.

Die beiden folgenden Beispiele zeigen jeweils Panels, in denen Ausschnitte englischsprachiger Zeitungen abgebildet sind.[3] Die Kommunikation über die Zeitungsartikel erfolgt jedoch in deutscher Sprache. Die Diskrepanz, dass die Figuren, unabhängig davon, über welche Muttersprache sie verfügen, grundsätzlich auf Deutsch kommunizieren, Medien in einer anderen Sprache – hier das Englische – rezipieren, wird in den Comics nicht weiter expliziert oder problematisiert. Für die muttersprachlichen, insbesondere


ing Rescue Operat
An airship of unknown origin got caught in a hurricane and was near to crash five miles to the south of Brunswick city. Inhabitants of the surrounding places fire department w for nearly two hours
became dangerous after the radio tower and its of six feet.
The airship kept driven helplessly t located on a high the Georgius Herz jocular physiogn while repairing.
Obviously, this risky action was crowned with success, for the team soon after that got the
EPCO-GIANTS
High-balling the curve
this better tire is worth

WHO IS MR PRYER?
Diese Fotografie, entstanden im Mai 1906, zeigt den Chef der Sekte vor dem Gebäude seines Firmensitzes in der Nähe von Idaho Falls! Es ist das einzige Bild, das von ihm existiert!

Abb. 1 und 2: Englische Zeitungsüberschriften zur Vermittlung von Authentizität.

die jüngeren Leser_innen werden, wie in Abbildung 1 zu sehen, relevante Passagen ins Deutsche übertragen. Die Texte haben also eine Übersetzungsfunktion. Hier wird die Differenz zwischen Englisch und Deutsch immerhin angedeutet. In Abbildung 2 gibt es sehr viel weniger englischsprachigen Text – lesbar ist letztlich nur die Überschrift. Die wiederum auf Deutsch verfasste Sprechblase greift die in der Zeitungsüberschrift formulierte Frage auf und führt sie inhaltlich aus. Fremdsprachige Textpassagen – also Verweise auf Medien oder auch Namen – besitzen somit die Aufgabe Authentizität zu vermitteln, da wie im konkreten Fall die Handlung in den USA spielt und dort natürlich englischsprachige Zeitungen gelesen werden.

Ebenso wie in dieser bilingualen Szene, in der keine Verstehens- oder Verständigungsprobleme auftreten, bewegen sich die Helden des *Mosaik* auch in unterschiedlichen Sprachepochen. Daher fokussiere ich mich im Folgenden auf die Darstellung des Deutschen im *Mosaik* unter sprachgeschichtlichen Gesichtspunkten – wobei die Frage, wie Akteure, die verschiedenen (Sprach-)Epochen entstammen, miteinander kommunizieren, zu meiner zentralen Frage führt, wie historische ZeitRäume im *Mosaik* sprachlich repräsentiert und authentifiziert werden. Unter dem ›ZeitRaum‹ verstehe ich die gleichzeitige zeitliche und räumliche Verortung einer Handlung.

Im Gegensatz zur bildlichen Veranschaulichung von Geschichte steht eine intensivere Auseinandersetzung mit der sprachlichen Repräsentation von Geschichte im Comic nach meiner Beobachtung noch aus. Ebenso wie die Zeichnungen dazu beitragen, eine Handlung innerhalb einer bestimmten Zeit und eines spezifischen Raumes zu verorten, besitzt auch die Sprache das Potential, ein typisches Kolorit zu erzeugen und durch spezifische Klangfarben bzw. den Sprachgebrauch eine jeweils passende Atmosphäre zu erzeugen. Es ist davon auszugehen, dass in keinem Comic Sprechblasen zu finden sein werden, die bspw. vollständig ein bereinigtes Mittelhochdeutsch beinhalten. Welche Möglichkeiten nutzen die Comicautoren aber, um ZeitRäume ihren Leser_innen auch sprachlich zu veranschaulichen? Zur Beantwortung dieser Fragen werde ich nach einem Forschungsüberblick einen exemplarischen Geschichtscomic daraufhin untersuchen, wie sprachgeschichtliche Repräsentation erfolgt.

Forschungsüberblick

Der Umstand, dass in der Comicforschung die sprachliche Repräsentation von Geschichte bisher kaum betrachtet wird, ist sicher darauf zurückzuführen, dass für den Comic die Bild-Schrift-Kombination zwar konstitutiv ist (vgl. etwa Packard 2016, 61–62), die Bilder jedoch wesentlicher sind als die Sprache (vgl. Meskin, 370). In seiner 2008 erschienenen Dissertation *Prinz Eisenherz oder: Das Mittelalter in der Sprechblase* geht Mittler u.a. der Fragestellung nach, »inwieweit Ritter und ritterliche Lebensweise, Begriffe wie Ehre, Lehnswesen, Kreuzzugsgedanke sowie Mentalitäten und das Verhältnis sozialer Gruppen untereinander in den behandelten Comic-Strips dargestellt werden und inwieweit diese Darstellungen der historischen Faktizität und Authentizität entsprechen.« (Mittler, 20). Zwar stellt Mittler in seinen Vorüberlegungen einerseits die Frage, wie die Sprechblase ausgefüllt werde (ebd., 13) und andererseits auch fest, dass Comics eine »ureigene Kombination von Wort und Bild« (ebd., 16) seien – in seinen folgenden Analysen spielt die sprachliche Darstellung in den von ihm untersuchten Comics jedoch keine Rolle.

Ein ganz ähnliches Bild vermitteln auch neuere Arbeiten zu dieser Problemstellung. Im Rahmen seiner Beobachtungen zur *Mittelalterrezeption in Comics zur Zeit des geteilten Deutschland* weist Müller (94) zwar darauf hin, dass sich im *Mosaik* »eine, von fiktionalen Elementen durchsetzte, doppelte Genealogie in Bild und Text« zeige. Die Verbindungen zum Mittelhochdeutschen auf der sprachlichen Ebene sieht er etwa durch textliche Bezüge auf Wolframs *Parcival* oder die *Georgslegende*. Konkrete sprachliche Bezüge zeigt er nicht.

Gundermann geht in ihrem 2018 publizierten Aufsatz *Inszenierte Vergangenheit* der Frage nach, »wie Comicschaffende Geschichte im Comic inszenieren« (Gundermann, 257). Für sie stellt historische Authentizität im Comic etwas dar, »das nicht als Qualität eines (historischen) Objektes verstanden werden kann, sondern etwas gemachtes, inszeniertes, das in

der Rezeption seine Wirkung entfaltet« (ebd., 258). Ob allerdings zur Inszenierung eines spezifischen historischen ZeitRaumes überhaupt auf die Sprache als Mittel der Gestaltung zurückgegriffen wird, bleibt nach den bisherigen Betrachtungen zu fragen. Ähnlich wie Mittler verweist Gundermann kaum auf sprachliche Möglichkeiten der Inszenierung. Nur in einzelnen der von ihr zusammengestellten sieben Modi Operandi wird auch die Sprache operationalisiert: So weist Gundermann zum einen auf die sog. »(Bildlichen) Vergangenheitsmarker« hin, zu denen sie insbesondere bekannte Persönlichkeiten, Bilder oder Fotografien rechnet. Weiterhin zählt sie auch »historische Signalwörter« (ebd., 263) wie »KZ« oder »Sonderkommando« hierzu. In einem weiteren ihrer Modi Operandi, dem »dokumentarischen ›Beweis‹«, verweist sie auf in Comics verwendete historische Quellen, wozu sie auch »verschiedenste Formen von Schriftstücken wie Briefe oder Akten« (ebd., 272) zählt. Die eingangs thematisierten Zeitungsabbildungen nehmen den Status dieser »dokumentarischen ›Beweise‹« ein. Die anderen fünf, von mir an dieser Stelle nicht weiter aufgefächerten Modi Operandi enthalten keine Verweise auf sprachliche Merkmale und zielen ausschließlich auf die illustrative Darstellung.

Sprachliches und visuelles Kolorit – Redundanz oder Ergänzung?

Wenn also auch – wie Schmitz-Emans (462) feststellt – in den letzten Jahrzehnten der »Weg für eine Betrachtung des Comics als ästhetische Darstellungsform gebahnt und die Frage nach der ›Sprache‹ des Comics nahegelegt« worden sei, stellt für die Comicforschung der Aspekt einer auch sprachgeschichtlich authentischen Inszenierung eines ZeitRaumes immer noch ein Forschungsdesiderat dar.[4] Obwohl keine »völlig konsensuelle Definition des Comics« (Schmitz-Emans, 459) vorliege, erscheint doch das Mit- und Nebeneinander, die »Synthese« (Grünewald 2014, 45) von Schrift und Bild – die »Multicodalität« (Mälzer, 47) bzw. »Plurimedialität« (Schüwer, 318) – als spezifisch, womit der Comic als ›Intermedium‹ (Gundermann, 459) verortet werden kann. Somit beruht auch der Rezeptionsprozess »auf einer Integration von Bildwahrnehmung und Schriftlektüre« (Schüwer, 317). Schrift im Comic wird in der Forschung vor allem aus semiotischer Sicht betrachtet und als symbolisches Zeichen von den ikonischen Bildelementen unterschieden. Mälzer (52) weist als Entgegnung auf McClouds Klassifizierung von Bild-Text-Beziehungen (siehe McCloud, 78–82) explizit darauf hin, dass Ikon (Bild) und Symbol (Text) auf »unterschiedliche[ ] Art und Weise […] Bedeutung generieren«. Zwar spricht auch Mälzer (ebd.) in Bezug auf beide Zeichensysteme von »Teilredundanzen«; letztlich aber vermitteln Text und Bild – zumindest teilweise – unterschiedliche Informationen; sie »funktionieren im Comic als Ergänzung zueinander« (Dittmar, 98). Es existiert demnach eine »Wechselwirkung« (Balzer, 34). Doch auch Grünewald (2014, 40) beschränkt sich in seinen Beispielen für Zeichen, die »auf die Vergan-

genheit zielen«, auf visuelle Mittel wie Kleidung und Technik. Zudem verweist er auf »die Kraft der Bilder als universelle Sprache« (ebd.), denen er damit eine globalere Verständlichkeit zuspricht als den »nationalen Wortsprachen«. Gleichzeitig gibt er jedoch zu bedenken, dass auch Bilder »oft […] ein spezielles Kontextwissen [verlangen]« (ebd.) und es »höchst sinnvoll sein kann, Wort und Bild in der Bildgeschichte gemeinsam zu nutzen« (ebd., 44). Auch aus diesen Gründen sollte es m.E. nicht genügen, sich bei der Vermittlung historischen Kolorits nur auf die visuelle Ebene zu beschränken; die sprachliche Komponente ist ebenso zu berücksichtigen, zumal Dittmar – wenn auch eher allgemein – auf die Bedeutung und Funktion des Textes im Comic eingeht. Er weist darauf hin, dass für »Anspielungen oder Verweise auf die Zeit, den geografischen und sozialen Ort« beachtet werden müsse, »welche Sprache und Satzbaustrukturen verwendet werden, also wie im Kommentar und in den dargestellten Sprachäußerungen der Figuren geredet wird.« (Dittmar, 99) So verweist er auf Dialekte oder »Szenesprache« für eine mögliche Verortung der Figuren, wobei neben der varietätenlinguistischen Verortung unter historischem Gesichtspunkt die verschiedenen Sprachepochen zu ergänzen wären.

Korpus

Als Korpus meiner Beobachtungen lege ich eine Comiczeitschrift zugrunde, die von Gundermann (263) zu den Geschichtscomics gerechnet wird und gleichzeitig – so Müller (78) – eine »publizistische Legende« darstellt: die in der DDR gegründete und heute erfolgreichste in Deutschland produzierte Comiczeitschrift – das *Mosaik*.

Mit Sabine Fiedler kann man das Konzept der ab Januar 1976 erscheinenden Hefte folgendermaßen umreißen:

> »Es sollten drei neue Kobolde sein, kühn, witzig, geheimnisvoll, mit Abenteuerlust und Charme, zu denen sich in den Geschichten verschiedene Spaßmacher gesellten, wie z.B. Harlekin oder Hans Wurst.« (Fiedler, 49)

Dieses Konzept wurde bis zur Mitte der 80er-Jahre beibehalten. Die drei Helden – die Abrafaxe – bewegen sich seit ihrem ersten Auftritt Mitte der 70er-Jahre nicht nur durch die Welt, sondern auch durch die Zeit. Zum ersten Mal begegnen sie den Leser_innen Mitte des 17. Jahrhunderts als Söldner in Dalmatien. Von dort bewegen sie sich quer durch Europa bis nach Spanien und von da an der nordafrikanischen Küste über Kleinasien, Indien bis nach China und Japan, wobei sie durch zwei Zeitsprünge bis ans Ende des 13. Jahrhunderts versetzt werden. In den folgenden Veröffentlichungsjahren nehmen die Zeit- und Raumsprünge zu und führen die Helden von einem Abenteuer zum nächsten. In den letzten Jahren erlebten sie ihre Abenteuer im Römischen Reich, in der Zeit Martin Luthers sowie dem Zeitalter der Hanse.

Der Erscheinungszeitraum des *Mosaiks* wird im Allgemeinen in zwei Phasen unterteilt, wobei die zweite Phase m.E. weiter zu untergliedern ist. Die erste Phase ist das durch den *Mosaik*-Begründer Hannes Hegen vom Dezember 1955 bis 1975 geleitete Heft. Mit einem Relaunch, der auf Grund von Auseinandersetzungen zwischen Hegen und dem Verlag Mitte der 70er-Jahre notwendig wurde und in dem die neuen Titelfiguren – die *Abrafaxe* – eingeführt wurden, beginnt im Januar 1976 die zweite Phase. Prägender Autor beider Phasen war Lothar Dräger. Dieser textete ab Heft 11 vom September 1957 bis zum Ende des Jahres 1990 für das *Mosaik* (siehe: Fiedler, 22; Kramer, 88–89; Lettkemann, 98); die Hefte seit 1991 werden vorwiegend von Jens-Uwe Schubert verfasst.[5] Aus diesem Grund bietet sich die vorgeschlagene Differenzierung der zweiten Phase an, die diesen Einschnitt innerhalb der Autorschaft zu Beginn der 90er-Jahre berücksichtigt. Ich beschränke mich in meiner Untersuchung auf die zweite (inkl. der dritten) Phase – also auf die Jahrgänge seit 1976.

Ich gebe hier keinen vollständigen Überblick über die absolvierten Etappen der Comic-Handlung;[6] ich weise ausschließlich auf die Serien hin, deren ZeitRäume für meine Fragestellung relevant sind: Zu den frühen Abenteuern zählt hier die Österreich-Ungarn-Serie, die u.a. im süddeutschen Sprachraum am Beginn des 18. Jahrhunderts (M 1/78–12/79) angesiedelt ist. Auf mehrere Abenteuer im nicht-europäischen Raum folgen gleich zwei Serien im mittelalterlichen Deutschland am Ende des 12. und am Ende des 13. Jahrhunderts (M 193–217 u. M 382–405). Die letzten Abenteuer spielten am Ende des Mittelalters im ostmitteldeutschen Sprachraum zur Zeit Luthers (M 483–506), im niederdeutschen Sprachraum zur Zeit der Hanse um 1400 (M 507–531) sowie (seit M 532) in der Südsee, einer Region, die um 1900 als »Schutzgebiet« des deutschen Kaiserreichs galt (siehe etwa Heine, 38–40 u. 94–140). Darüber hinaus spielen einzelne Folgen im deutschen Kaiserreich um 1900 (z.B. M 288).

Meines Erachtens eignet sich das *Mosaik* vor allem auf Grund seiner dramaturgischen Anlage als Untersuchungsgegenstand für meine Fragestellung. Insbesondere die Reisen der Protagonisten durch Raum und Zeit ermöglichen den Autoren unterschiedliche Epochen zu inszenieren. Das *Mosaik* zeichnet sich zudem dadurch aus, dass den Leser_innen auf den Mittelseiten der Hefte zusätzliche Informationen zu den Hintergründen der jeweiligen Geschichten und auftretenden historischen Personen gegeben werden (vgl. etwa Ahrens et al., 173). Das *Mosaik* betreibt also durchaus auch Wissensvermittlung. Da zur Zielgruppe primär jugendliche Leser_innen zählen, sind diese Informationen sowohl in Bezug auf die inhaltliche als auch die sprachliche Komplexität angepasst. In Heft 505 (Januar 2018) erfahren die Leser_innen etwa, dass die Bibelübersetzung Luthers (mit) dazu geführt habe, dass

> »wir uns heute so gut in einer einzigen, einheitlichen **deutschen Sprache** verständigen können […]. Als er [Luther, A.H.] die **Bibel**, das wichtigste Buch seiner Zeit, ins Deutsche übersetzte, musste er festlegen, in welche der vielen möglichen Varianten er das tun sollte. Luther entschied sich für den **Mittelweg** und bastelte gewissermaßen aus allen möglichen Sprachvarianten, die er in Wittenberg und auf seinen Reisen kennengelernt hatte, eine neue, in ganz Deutschland **gut verständliche Sprache** zusammen. Grundlage hierfür war ihm die vielen Menschen geläufige sogenannte **sächsische oder Meißner Kanzleisprache**.« (M 505, 20–21)

So weit, so richtig bzw. angemessen, bedenkt man die altersmäßige breite Streuung der Leserschaft. Sprachwissenschaftlich bzw. -historisch nicht mehr haltbar ist allerdings die abschließende Aussage: »Damit ist Martin Luther nicht nur der Auslöser der Reformation, sondern auch der **Urvater der deutschen Standardsprache**.« (ebd.) Diese Personifizierung von Geschichte bzw. Sprachgeschichte dürfte nicht zuletzt dem Serien-Protagonisten Luther geschuldet sein. Die Feststellung mag zwar in ihrer zugespitzten Formulierung gut zu merken sein, wissenschaftlich korrekt ist sie in dieser Form allerdings nicht. Gleichzeitig ist jedoch einschränkend anzumerken, dass an eine Comic-Zeitschrift selbstverständlich nicht der Anspruch absoluter wissenschaftlicher Korrektheit gestellt werden kann und soll. Denn obgleich die »Vermittlung von Sachinformationen« nicht primäres Ziel des *Mosaik* sei, gehe es »um nichts Geringeres als die ständige Erforschung und Entdeckung der Welt und unseres Lebens darin mit Hilfe unserer Geschichten«, so die *Mosaik*-Lektorin Maren Ahrens (172) in einem Interview.

Ohne die Rolle Luthers bei der Herausbildung der deutschen Standardsprache an dieser Stelle weiter ausdifferenzieren zu wollen, möchte ich allerdings auf den Umstand aufmerksam machen, dass sich die dialektale Vielfalt und sprachliche Heterogenität, die auf dieser Doppelseite zumindest angedeutet wird, im Heft selbst nicht widerspiegelt; hier herrscht eine einheitliche, neuhochdeutsch markierte Standardsprache. Die sprachgeschichtliche Entwicklung, wie sie auf den zusätzlichen Info-Seiten skizziert wird, wird in der Geschichte selbst ausgeblendet.

Im Folgenden möchte ich an vier Merkmalen aufzeigen, wie sprachgeschichtliche Epochen und Entwicklungen im Comic veranschaulicht werden können. Dabei werde ich zunächst auf die bereits angesprochenen Signalwörter nach Gundermann eingehen, bevor ich anschließend den Aspekt sprachlicher Stereotypisierung eingehender betrachte. Die Problematisierung regionalsprachlicher Markierungen und sprachlicher Anachronismen bilden die abschließenden Kapitel meiner Analyse. Konsequenzen aus den Beobachtungen reflektieren die Ergebnisse.

Signalwörter

Signalwörter gehören nach Gundermann (263) zu den »Vergangenheitsmarkern«. Sie sind mehr oder weniger allgemein bekannt und mit einem historischen Ereignis oder einer Epoche verknüpft und »evozieren gleichzeitig Authentizität, die dann vom bekannten historischen Ereignis auf die noch unbekannte erzählte Geschichte übertragen wird« (Gundermann, 263).

Die kursorische Lektüre einer am ausgehenden 13. Jahrhundert spielenden Epoche führt zu folgender exemplarischer Sammlung, die nicht auf Vollständigkeit angelegt ist. Sie veranschaulicht dennoch, welche Lebens- und Gesellschaftsbereiche die Signalwörter umfas-

sen. In den Mittelalter-Folgen entstammen sie vor allem dem politisch-gesellschaftlichen Bereich, wie »Bader« (M 396, 39), »Burgvogt« (M 387, 12, 41), »Buhurt« (M 400, 35), »Tjost« (M 399, 42, 47; M 400, 35), »Herold« (M 399, 43), »Knappe« (M 399, 16), »Schultheiß« (M 387, 12; M 391, 47), »Allmende« (M 389, 10), »Lehen« (M 403, 35), »Vasall« (M 403, 39), »Zehnter« (M 389, 12). Weiterhin zählen zu den Signalwörtern die in der jeweiligen Zeit gültigen Münz- und Maßeinheiten wie der »Franken« (M 394, 38), »Gulden« (M 483, 6, 37; M 484, 18; M 519, 5), »Groschen« (M 387, 45; M 394, 38; M 483, 47; M 519, 5), »Kreuzer« (M 383, 36), »Taler« (M 387, 46–47; M 394, 38) oder das »Gran« (M 383, 48) und der »Scheffel« (M 483, 10). Ihre Verwendung erzeugt ein historisches sprachliches Kolorit.

Zu den Signalwörtern sind auch Verweise auf bzw. Nennungen von Städtenamen zu zählen, wenn die historische Form repräsentiert wird. Hier wird im *Mosaik* über mehrere Jahrzehnte und Serien betrachtet eher inkonsequent vorgegangen, was eine eindeutige Zuordnung erschwert. So wird in der am Ende des 13. Jahrhunderts spielenden Mittelalter-Serie zum »Stein der Weisen« in mehreren aufeinanderfolgenden Nummern in Sprechblasen stets die Stadt »Coellen« (M 389, 5, 7; M 391, 6, 13; M 392, 9, 12; M 393, 43, 50; M 394, 5, 13) erwähnt. In Abgrenzung hierzu gebraucht die historische Figur des Thomas v. Aquin als gelehrter Mönch die latinisierte Form »Colonia Agrippina« (M 194, 4, 50). In den Erzählertexten (M 392, 2–3, 10; M 393, 3) wird hingegen beständig »Köln« gebraucht.[7] Der historische Zeitraum wird demzufolge sprachlich dadurch gestaltet, dass in den Sprechblasen die historische Benennung und in den Erzählertexten die moderne Form verwandt wird. In der zuletzt abgeschlossenen, um 1400 spielenden Serie zur Hanse wird hingegen sowohl in sämtlichen Sprechblasen als auch den Erzählertexten konsequent »Köln« verwendet (z.B. M 508, 36–37; M 520, 7). Eine Differenzierung erfolgt hier nicht. Städtenamen nehmen somit nur den Status eines Signalwortes ein, wenn ihre Schreibung dem Zeitraum entspricht, in dem die Handlung des Comics angesiedelt ist. Werden sie in der aktuell gültigen Schreibung realisiert, besitzen sie diesen Status nicht, da sie ihre Funktion als Vergangenheitsmarker verlieren.[8]

Mit Hilfe der Signalwörter kann also der Versuch unternommen werden, einen ZeitRaum zu evozieren, der über die rein bildliche Darstellung hinausgeht. Sie bieten somit eine Möglichkeit, sprachhistorisches Kolorit zu gestalten und hierdurch Authentizität zu vermitteln.

Sprachliche Stereotypisierung

Ähnlich wie die Signalwörter kann auch die Verwendung sprachlicher Stereotype dazu beitragen, einen Comic zeitgeschichtlich zu verorten. Stereotypisierungen und Rückgriffe auf bereits bestehende Stereotype sind ein Spezifikum des Comics, da dieser durch die »Reduktion auf wesentliche, charakterisierende Merkmale« (Horn, 246) geprägt ist. Insbe-

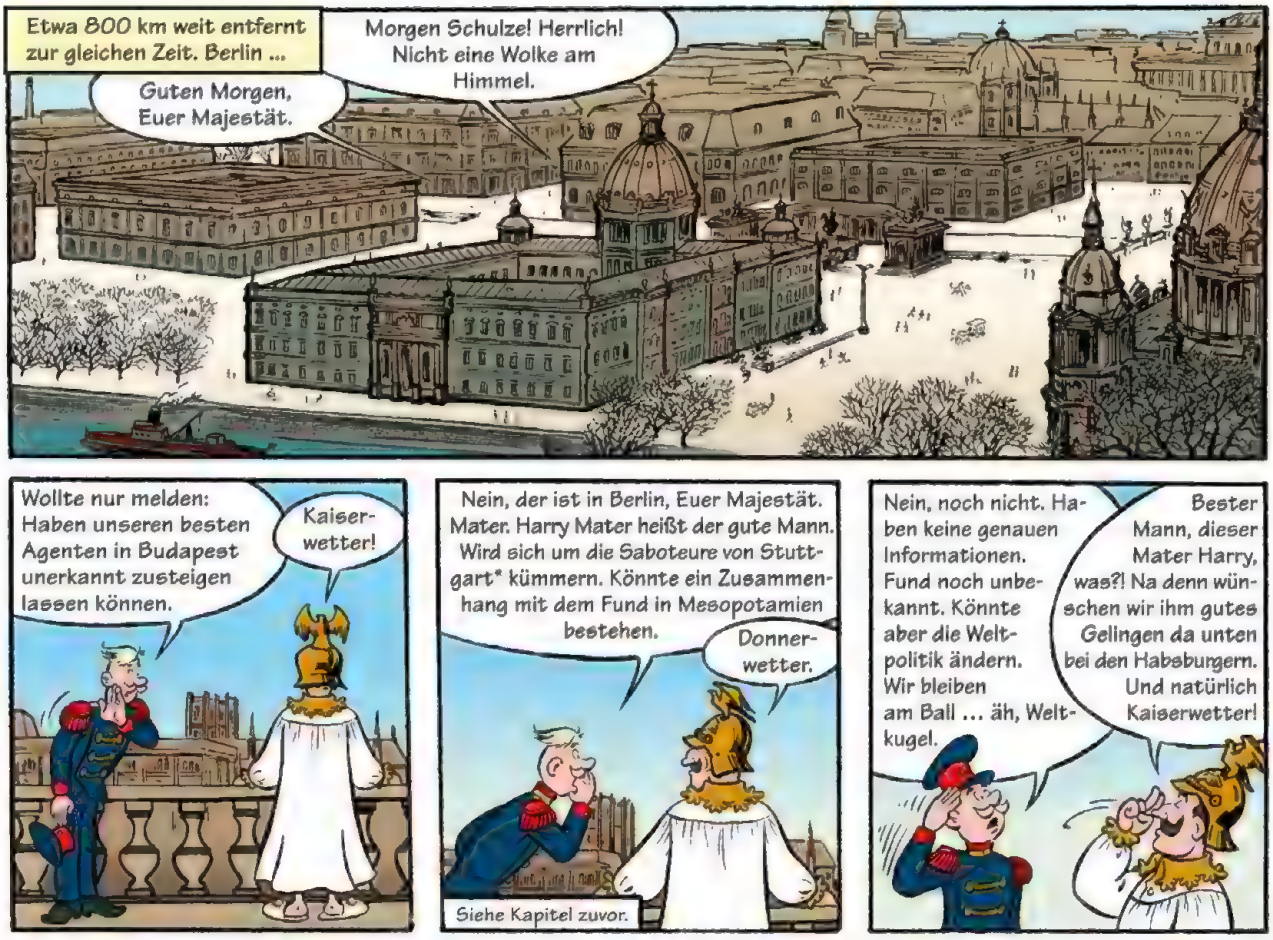

Etwa 800 km weit entfernt zur gleichen Zeit. Berlin ...
Guten Morgen, Euer Majestät.
Morgen Schulze! Herrlich! Nicht eine Wolke am Himmel.
Wollte nur melden: Haben unseren besten Agenten in Budapest unerkannt zusteigen lassen können.
Kaiserwetter!
Nein, der ist in Berlin, Euer Majestät. Mater. Harry Mater heißt der gute Mann. Wird sich um die Saboteure von Stuttgart* kümmern. Könnte ein Zusammenhang mit dem Fund in Mesopotamien bestehen.
Donnerwetter.
Siehe Kapitel zuvor.
Nein, noch nicht. Haben keine genauen Informationen. Fund noch unbekannt. Könnte aber die Weltpolitik ändern. Wir bleiben am Ball ... äh, Weltkugel.
Bester Mann, dieser Mater Harry, was?! Na denn wünschen wir ihm gutes Gelingen da unten bei den Habsburgern. Und natürlich Kaiserwetter!

Abb. 3: Wilhelm II. und Berlin um 1900 in nationalen und sprachlichen Stereotypen.

sondere ökonomische Gründe sind für den Rückgriff auf Stereotype verantwortlich, wobei die aus der Verwendung stereotyper Darstellungen resultierenden Überzeichnungen oftmals für komische oder parodistische Zwecke genutzt werden. Sprachliche Stereotypisierung können sowohl an fiktiven als auch an Comicfiguren erfolgen, die auf historischen Persönlichkeiten beruhen.

So werden in der Nr. 288, in der Berlin und London bzw. Wilhelm II. und Queen Victoria einander gegenübergestellt werden (M 288, 3/4; siehe Abb. 3 u. 4), gleich mehrere Stereotype aktualisiert (ausführlicher bei Heinz/Horn, 31/32): Neben dem in London fehlenden »Kaiserwetter« betonen die zusätzlich gebrauchten sprachlichen Stereotype die Differenzen zwischen den verschiedenen Nationen. Der militärisch-zackige Ton, in dem der Kaiser mit seinem Adjutanten kommuniziert, ruft das Stereotyp des militäraffinen Kaiserreichs auf. Das Wortspiel »Kaiserwetter« – »Donnerwetter« überreizt dieses Stereotyp beinahe; lenkt anderseits die Aufmerksamkeit der Leser_innen, die mit diesem Stereotyp nicht vertraut sind, erst darauf. Gleichzeitig erfolgen mit diesen Beispielen sowohl sprachliche Markierungen Wilhelms II. als auch der Epoche des Kaiserreichs.

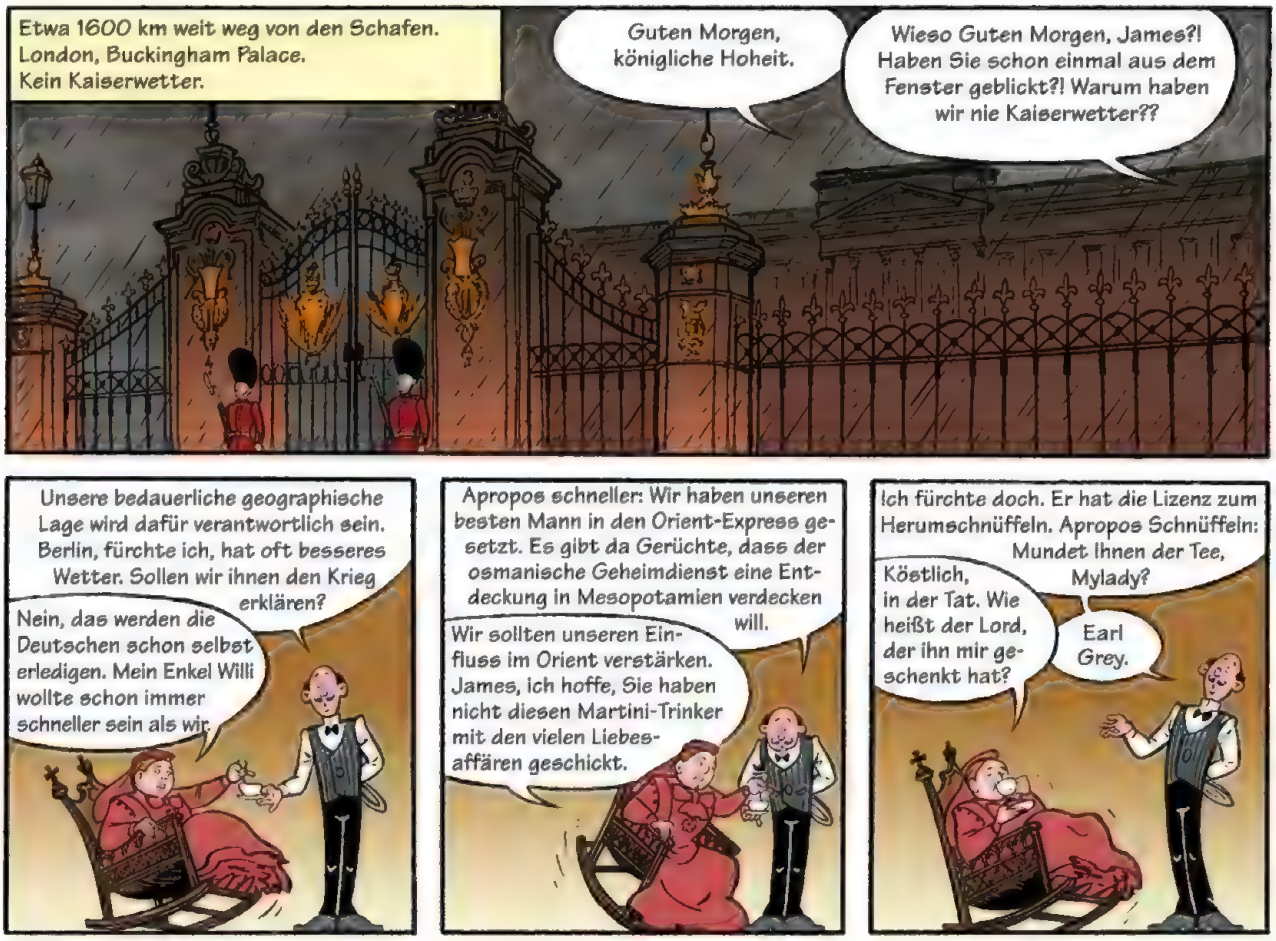

Etwa 1600 km weit weg von den Schafen.
London, Buckingham Palace.
Kein Kaiserwetter.
Guten Morgen, königliche Hoheit.
Wieso Guten Morgen, James?! Haben Sie schon einmal aus dem Fenster geblickt?! Warum haben wir nie Kaiserwetter??
Unsere bedauerliche geographische Lage wird dafür verantwortlich sein. Berlin, fürchte ich, hat oft besseres Wetter. Sollen wir ihnen den Krieg erklären?
Nein, das werden die Deutschen schon selbst erledigen. Mein Enkel Willi wollte schon immer schneller sein als wir.
Apropos schneller: Wir haben unseren besten Mann in den Orient-Express gesetzt. Es gibt da Gerüchte, dass der osmanische Geheimdienst eine Entdeckung in Mesopotamien verdecken will.
Wir sollten unseren Einfluss im Orient verstärken. James, ich hoffe, Sie haben nicht diesen Martini-Trinker mit den vielen Liebesaffären geschickt.
Ich fürchte doch. Er hat die Lizenz zum Herumschnüffeln. Apropos Schnüffeln: Mundet Ihnen der Tee, Mylady?
Köstlich, in der Tat. Wie heißt der Lord, der ihn mir geschenkt hat?
Earl Grey.

Abb. 4: Queen Victoria und London um 1900 in nationalen Stereotypen.

Ein weiteres Beispiel für dieses Verfahren der Stereotypisierung ist Graf Benno der Sachse (siehe Horn, 250-251). Seine Herkunft lässt sich schnell bestimmen – nicht nur sein Beiname, auch sein Dialekt entlarven ihn. Deutlich zu erkennen ist die binnendeutsche Konsonantenschwächung, also die Ersetzung von Fortes (gespannte Konsonanten) durch Lenes (ungespannte Konsonanten) (siehe Abb. 5). Beispiele sind der »Gnechd«, die »Waggerbards« und »gwidd« (jeweils ohne Auslautverhärtung), der »Gaiser« oder der »dapfere Grieger« (M 199, 8 und öfter) oder wie in Abb. 5 »Idalien«, »Gampf« oder der »Babsd« (M 201, 15).

Der Ritter wird durch seine dialektale Markierung als Person einer bestimmten regionalen sowie zeitlichen Herkunft gekennzeichnet und erhält im Vergleich zu den anderen Figuren ein individuelles sprachliches Profil, welches ihn von den anderen unterscheidet.

Die Handlung ist um 1175, der Zeit Barbarossas, der auch selbst auftritt, verortet. Die Konsonantenschwächung ist typisch für den ostmitteldeutschen Sprachraum, in dem die Geschichte spielt. Allerdings finden sich keine weiteren Phänomene des Mittelhochdeutschen. Somit liegt dialektal gefärbtes Hochdeutsch vor. Es handelt sich in diesem Beispiel weniger um eine diachrone Markierung als vielmehr um eine diatopische. Die sprachliche Stereotypisierung ist letztlich nicht als

Mittel einer primär sprachgeschichtlichen Markierung oder Verortung zu betrachten, sondern als individuelle Markierung einer Figur durch ein salientes Merkmal. Die verwendeten sprachlichen Markierungen sind dabei durchaus vielfältig. Während Kurfürst Ernst August von Braunschweig Calenberg (Kurhannover) wiederholt in Panels, in denen er Befehle oder Anweisungen erteilt, explizit seinen Rang als Kurfürst betont (M 413, 3, 36)[9] und so auf ein historisches Ereignis – die Verleihung der Kurwürde – verweist, werden andere historische Figuren wie etwa Gottfried Wilhelm Leibniz (bspw. M 407, 9) oder Martin Luther (bspw. M 485, 50; M 487, 10, 35–36; M 503, 46, 48) durch überlieferte Zitate gekennzeichnet. Durch die wiederholte Verwendung dieser Markierungen erhalten sie ihre stereotypisierende Funktion und kennzeichnen und verorten die Figur.

Wir dangen Euch recht herzlich, nun gönnen wir doch nach Idalien, unserem Gaiser im Gampf gegen die Anhänger des Babsdes helfen.

Abb. 5: Individualisierung durch sprachliche Stereotypisierung.

Regionale Markierungen

Dialekte werden häufiger für sprachliche Markierungen verwandt. Häufig wird dazu auf Namen zurückgegriffen, die mehr oder weniger eindeutig einer bestimmten Region bzw. einem bestimmten Dialektraum zuzuordnen sind. In der Hanse-Serie verorten z.B. sowohl einzelne Vornamen wie »Hinricus« (M 507, 6), »Jost« (M 517, 45), »Tammo« (M 525, 5) oder »Peer« (M 525, 13) als auch Nachnamen wie »Veckinchusen« (M 507, 8) und »Durkop« (M 509, 49) ihre Träger im niederdeutschen Sprachraum – teilweise durch

Abb. 6: Dialektgebrauch zur regionalen Markierung.

zusätzliche niederdeutsche Markierung wie ausgebliebene Diphthongierung oder nicht durchgeführte zweite Lautverschiebung.

Dialektgebrauch dient allerdings nicht nur zur Markierung einer bestimmten Region, sondern ebenso einer spezifischen Sprecherschicht – teilweise auch gekoppelt an Berufe. So weist etwa der Sprachgebrauch von Seeleuten (M 285, 7; 511, 44–46, vgl. Abb. 6) und Kneipenwirten (M 511, 47–48) niederdeutsche Merkmale auf. Diese dienen zur diastratischen bzw. sozialen Markierung – da das Bürgertum oder die Kaufleute etc. Hochdeutsch sprechen. Diese Untergliederung wird exemplarisch deutlich, wenn im Gegensatz zum ›einfachen‹ Seemann der Kapitän Hochdeutsch spricht (M 511, 49; M 512, 45; vgl. Abb. 7). Diese Trennung erfolgt jedoch nicht konsequent; so sprechen auch Tagelöhner im niederdeutschen Raum Hochdeutsch, welches insgesamt deutlich überwiegt. Insgesamt kann der Verwendung des Niederdeutschen somit keine sprachgeschichtliche Funktion im *Mosaik* zugesprochen werden.

Abb. 7: Dialektgebrauch zur sozialen Differenzierung.

Sprachliche Anachronismen

Als sprachliche Anachronismen verstehe ich im Kontext des *Mosaik* Ausdrücke, die von den zeitverorteten Figuren gebraucht werden, obwohl sie für den zeitlichen Rahmen, in dem die jeweilige Handlung angesiedelt ist, als untypisch oder inadäquat zu werten sind, weil sie sprachhistorisch zum Zeitpunkt der Handlung entweder bereits veraltet oder noch gar nicht im Gebrauch waren. Im Fall des *Mosaik* ist folgende Spezifizierung notwendig: Da die drei Protagonisten durch die Zeit reisen können, verwenden diese auch sprachhistorisch nicht adäquate Ausdrücke. Beschränkt man sich also auf die in ihrer Zeit verankerten Figuren, fallen zahlreiche sprachliche Anachronismen auf, wie am Beispiel der Reformationszeit deutlich wird: Da wird bereits in der ersten Hälfte des 16. Jahrhunderts eine »wilde Fete« (M 506, 48) gefeiert, während die »fete« doch erst im 18. Jh. aus dem Französischen ins Deutsche übernommen wird (https://www.dwds.de/wb/Fete). Ebenso hält die »Grauzone« (M 492, 41) als »Bereich, der juristisch nicht eindeutig geregelt ist« (https://www.dwds.de/wb/Grauzone) erst in der zweiten Hälfte des 20. Jh. Einzug in die deutsche Sprache. Die Phrase »der Zahn steht auf Dich« (487, 18) –

der jugendsprachliche Ausdruck aus der Mitte des 20. Jahrhunderts (vgl. Neuland, 104) ist inzwischen wieder veraltet (https://www.dwds.de/wb/Zahn) – erscheint für das 16. Jh. ebenfalls nicht angemessen, in dem man wohl auch noch nicht »verknallt« (M 502, 47) war (https://www.dwds.de/wb/verknallt).

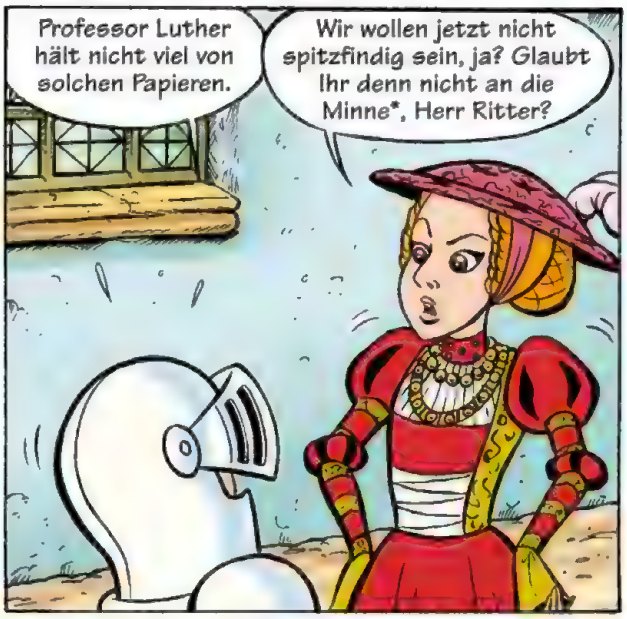

Professor Luther hält nicht viel von solchen Papieren.
Wir wollen jetzt nicht spitzfindig sein, ja? Glaubt Ihr denn nicht an die Minne*, Herr Ritter?

Abb. 8: Sprachgebrauch zur Reformationszeit.

Jedoch kann das Sprachkolorit von Geschichtscomics auch zu überraschenden sprachhistorischen Erkenntnissen führen: Die Abbildung 8 ist durch die linke Sprechblase und den darin enthaltenen Verweis auf Martin Luther eindeutig in der Reformationszeit zu verorten. Allerdings könnte die rechte Sprechblase bei einigen Leser_innen zu einem sprachlichen Konflikt führen. Die Frage bzw. Aufforderung »Wir wollen jetzt nicht spitzfindig sein, ja?« scheint zunächst nämlich nicht der Reformationszeit zu entstammen. Erst durch die Folgefrage wird eine zeitliche Zuordnung sicherer: »Glaubt Ihr denn nicht an die Minne, Herr Ritter?« Ob »Ritter« und »Minne« von den Leser_innen jedoch im Sprachgebrauch des 16. Jahrhunderts verortet werden, scheint zumindest fraglich. Dennoch sind sowohl »Minne« als auch »spitzfündig« im Sprachgebrauch der Reformationszeit nachweisbar: Während »Minne« ab dem 16. Jh. eine Bedeutungsverschlechterung erfährt (https://www.dwds.de/wb/Minne), ist »spitzfündig« bereits für das 16. Jh. belegt (https://www.dwds.de/wb/spitzfindig). So bildet das Panel einen ZeitRaum ab, in dem die ursprüngliche Bedeutung des einen Wortes noch erhalten bleibt, während das andere bereits im Sprachgebrauch aktiv war. Ob der Autor dies bewusst und absichtlich so getextet hat, bleibt allerdings offen und zugleich zweitrangig. Letztlich hilft an dieser Stelle die von Grünewald (2014, 40) betonte „Kraft der Bilder" – etwa die Kleidung –, um diesen Auszug im Zeitalter der Reformation zu verorten, was in dieser Symbiose nur der Comic zu leisten vermag.

(Didaktische) Konsequenzen

Trotz dieses sehr gelungenen Beispiels leitet sich aus den vorangegangenen Beobachtungen die Frage ab, ob ein angemessenes und auf den ersten Blick zu identifizierendes sprachliches Kolorit letztlich überhaupt eine Notwendigkeit für ein Geschichtscomic darstellt. Zum einen zielt ein Comic wie das *Mosaik* auf eine – auch altermäßig – breite Leserschaft. Die Texte müssen demnach auch für jüngere Leser_innen oder gar Leseanfänger_innen verständlich sein. Zum

anderen ist es auch ein Merkmal des Comics, dass Sprache »extrem reduziert und vereinfacht [wird]« (Meurer, 141). Beachtenswert erscheint mir in diesem Zusammenhang, dass das Merkmal der Abstraktion auf der sprachlichen Ebene in der Regel außer Acht gelassen wird. Ohne detailliert in die Diskussion um den von Packard (213, 19) so benannten »methodischen Zweifel« einzusteigen – also die »Frage nach der Annahme einer realistischeren Realität ›hinter‹ der Darstellung« (Wilde, 36) – möchte ich abschließend kurz hierauf eingehen. Häufig wird die Frage der Abstraktion an die bildliche Darstellung geknüpft (vgl. ebd., 34–38 oder McCloud, 59–61). Ebenso ist aber auch zu unterstellen, dass die sprachliche Darstellung nicht nur zur Abstraktion fähig, sondern diese ebenso konstitutiv ist wie die bildliche Abstraktion. Durch die »Leser_innen-Partizipation« (Wilde, 37) sowie die »dynamische Fusion« (Magnussen, 171) zwischen Bild und Text erscheint es hinreichend, durch die gezielte Verwendung einzelner Lexeme oder Phrasen ein historisches Kolorit zu erzeugen. Auch Dittmar (99) spezifiziert in seinen Ausführungen den Umfang der sprachlichen Mittel nicht weiter. Letztlich tragen aber bereits einzelne Wörter bzw. Phrasen zur sprachlichen Verortung einer Handlung im Comic bei.

Bereits durch solch einzelne sprachliche Verweise ließen sich aus didaktischer Perspektive sprachhistorische und -kritische Reflexionen initiieren. Wenn etwa in Abbildung 9 – einem Panel aus der Luther-Serie – die Redewendung ›ich glaub, mich streift/rammt ein Bus‹ aktualisiert wird und dieselbe Figur in ihrer Denkblase sowohl die Bedeutung als auch damit die historische Unangemessenheit dieser Redewendung im Zeitalter der Reformation reflektiert, können diese sprachlichen Stolpersteine zum Anlass genommen werden, um ab der siebten oder achten Klasse im Deutschunterricht über die Entwicklung von Sprache nachzudenken. Der historische Comic bietet somit als »intermediäres Vehikel« (Meurer, 138) die Möglichkeit, sprachgeschichtliches Wissen zu vermitteln, wenn es als eine Variante historischer Inszenierung verwendet wird, zumal es als »Unterrichtsmittel zu Zwecken der Motivation, der Information, der kritischen Auseinandersetzung« gesehen wird, insbesondere durch die »inhaltliche Vielfalt und Anschaulichkeit« (Grünewald 2006, 61). Und selbst eine historisch unangemessene Verwendung wie in Abbildung 9 eignet sich durch ihre Befähigung zur Metareflexion dabei als initiierendes Moment, wodurch dem Comic weitere Potentiale für den schulischen Einsatz eröffnet werden.

Abb. 9: Redewendung als sprachlicher Anachronismus.

Bibliografie

Ahrens, Maren et al.: »Nicht nur ein gutes altes Ostprodukt!« Ein Gespräch mit der Lektorin Maren Ahrens über Wissensvermittlung in der Zeitschrift MOSAIK. In: Wissensvermittlung in der Kinder- und Jugendliteratur der DDR. Themen, Formen, Strukturen, Illustrationen. Hg. v. Sebastian Schmideler. Göttingen: V&R unipress, 2017, S. 161–181.

Balzer, Jenz: Die Sprache des Comics. In: Auskunft 14.1 (1994), S. 33–47.

Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse. 2., überarb. Aufl. Konstanz: UVK Verlagsges., 2011 [2008].

Dräger, Lothar (1976–1990); Reuter, Jörg (1990ff.) (Künstl. Leiter); Dräger, Lothar; Schubert, Jens-Uwe et al. (W); Bülow, Niels; Fischer, Jens; Nitzsche, Ulrich; Schulze, Andreas; Pasda, Andreas et al. (P). Mosaik. Mit den Abrafaxen um die Welt. Berlin: Verlag Junge Welt 1976–1991; MOSAIK Steinchen für Steinchen Verlag 1991ff.

DWDS – Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache. Das Wortauskunftssystem zur deutschen Sprache in Geschichte und Gegenwart, hg. v. d. Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften, <https://www.dwds.de/>, abgerufen am 21.10.2020.

Fiedler, Sabine: Sprachspiele im Comic. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag. 2003.

Grünewald, Dietrich: Comic. In: Lexikon Deutschdidaktik, Bd. 1. Hg. v. Hans-Jürgen Kliewer u. Inge Pohl. Baltmannsweiler: Schneider, 2006, S. 61–65.

Grünewald, Dietrich: Die Kraft der narrativen Bilder. In: Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Hg. v. Susanne Hochreiter u. Ursula Klingenböck. Bielefeld: transcript, 2014, S. 17–51.

Gundermann, Christine: Inszenierte Vergangenheit oder wie Geschichte im Comic gemacht wird. In: Ästhetik des Gemachten. Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung. Hg. v. Hans-Joachim Backe et al. Berlin, Boston: de Gruyter, 2018, S. 257–283.

Heine, Matthias: Letzter Schultag im Kaiser-Wilhelmsland. Wie der Erste Weltkrieg die deutsche Sprache für immer veränderte. Hamburg: Hoffmann und Campe, 2018.

Heinz, Tobias/Horn, Alexander: Nationale Stereotype in Wort und Bild. Multimediale Perspektiven. In: DaZ-Sekundarstufe 3.3 (2019), S. 29–32.

Horn, Alexander: Sprachliche und visuelle Stereotype im Comic. ReProduktion, Reflexion und (sprach-)didaktische Konsequenzen. In: Muttersprache 128.3 (2018), S. 244–256.

Kramer, Thomas: Micky, Marx und Manitu. Zeit- und Kulturgeschichte im Spiegel eines DDR-Comics. »Mosaik« als Fokus von Medienerlebnissen im NS und in der DDR. Berlin: Weidler, 2002.

Lettkemann, Gerd: 35 Jahre Mosaik, 35 Jahre Comics in der DDR. Ein Interview mit Lothar Dräger. In: Comic Jahrbuch 1990. Hamburg: Carlsen, 1990, S. 98–113.

Magnussen, Anne: Die Semiotik von C.S. Peirce als theoretisches Rahmenwerk für das Verstehen von Comics. In: Theorien des Comics. Ein Reader. Hg. v. Barbara Eder, Elisabeth Klar u. Ramón Reichert. Bielefeld: transcript, 2011, S. 171–185.

Mälzer, Nathalie: Taxonomien von Bild-Text-Beziehungen im Comic. In: Comics. Übersetzungen und Adaptionen. Hg. v. Nathalie Mälzer. Berlin: Frank & Timme, 2015, S. 47–63.

McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Aus d. Amerik. v. Heinrich Anders. Hamburg: Carlsen, 2001 [1994].

Meskin, Aaron: Defining Comics? In: The Journal of Aesthetics an Art Criticism 65.4 (2007), S. 369–379.

Meurer, Birgit: Der Comic als intermediäres Vehikel im Deutschunterricht. In: Comics und Computerspiele im Deutschunterricht. Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Aspekte. Hg. v. Roland Jost u. Axel Krommer. Baltmannsweiler: Schneider, 2011, S. 138–169.

Mittler, Hubert: Prinz Eisenherz oder: Das Mittelalter in der Sprechblase. Das Bild von Ritter und Rittertum zwischen 1000 und 1200 in ausgewählten historisierenden Comics. Frankfurt a.M. u.s.w.: Lang. 2008.

Müller, Felix Florian: Mediale Transformationen. Mittelalterrezeption in Comics zur Zeit des geteilten Deutschland. In: Mittelalterrezeption in der DDR-Literatur. Hg. v. Gesine Mierke u. Michael Ostheimer. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2015, S. 78–105.

Neuland, Eva: Jugendsprache. 2., überarb. u. erw. Aufl. Tübingen: A. Francke, 2018.

Packard, Stephan: Erzählen Comics? In: Erzählen im Comic. Beiträge zur Comicforschung. Hg. v. Otto Brunken und Felix Giesa. Essen u. Bochum: C.A. Bachmann, 2013, S. 17–32.

Packard, Stephan: Medium, Form, Erzählung? Zur problematischen Frage: »Was ist ein Comic?« In: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Hg. v. Julia Abel u. Christian Klein. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016, S. 56–73.

Schmitz-Emans, Monika: Comic. In: Handbuch Medien der Literatur. Hg. v. Natalie Binczek et al. Berlin, Boston: de Gruyter, 2013, S. 459–466.

Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. Trier: WVT, 2008.

Udolph, Jürgen: Der Ortsname Magdeburg. In: Schaufenster der Archäologie. Neues aus der archäologischen Forschung in Magdeburg. Magdeburg: o.V. 2005, S. 33–35.

Wilde, Lukas R. A.: Was unterscheiden Comic-›Medien‹? In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 1 (2014), S. 25–50. <http://www.closure.uni-kiel.de/closure1/wilde>. 21.10.2020.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 und 2: M 315, 5 u. M 316, 6.

Abb. 3: M 288, 3.

Abb. 4: M 288, 4.

Abb. 5: M 201, 15.

Abb. 6: M 511, 46.

Abb. 7: M 512, 45.

Abb. 8: M 502, 45.

Abb. 9: M 491, 49.

1] Das *Mosaik* wird zitiert mit: M Heftnummer, Seitenzahl. Bis Dezember 1991 (Heft 192) erfolgte die Zählung der Hefte mit der Angabe Monat/Jahr; ab Januar 1992 wurde die ursprünglich geplante, ab dem 2. Jg. jedoch nicht realisierte fortlaufende Zählung wieder aufgenommen. In meinen Nachweisen orientiere ich mich an diesen unterschiedlichen Zählweisen.

2] Auf ihren Reisen in andere Länder und Regionen begegnen die Abrafaxe auch arabischen (z.B. M 12/1976, 11), griechischen (z.B. M 4/1984, 9 od. M 478, 35) oder auch japanischen Schriftzeichen (z.B. M 328, 14–18). Diese Zeichen sind häufig Bestandteil der Panels, können aber auch in den Sprechblasen auftreten, wie bspw. die kyrillischen Schriftzeichen in M 516, 43.

3] Ich danke dem MOSAIK Steinchen für Steinchen Verlag für die Bereitstellung des Bildmaterials.

4] Die fehlende Auseinandersetzung innerhalb der Comicforschung mit dieser Fragestellung lässt noch keinen Rückschluss auf die Situation in den Comics selbst zu.

5] Im Gegensatz zu Lothar Dräger ist Jens-Uwe Schubert nicht alleiniger Hauptautor; da es zwischen 1991 und 2004 mehrere Wechsel unter den Autoren gab. Seit Heft 344 zeichnet Schubert als alleiniger Autor verantwortlich; davor u.a. in Zusammenarbeit mit Walter Hackel, Jens Fischer und Hubertus Rufledt.

6] Für einen vollständigen Überblick verweise ich auf die Homepage: https://www.abrafaxe.com/abrafaxe/die-abenteuer-der-abrafaxe Letzter Zugriff am 21. Oktober 2020.

7] Eine Ausnahme bildet das Heft M 395, welches das letzte Heft der Mittelalter-Serie darstellt, in dem die Stadt Köln erwähnt wird. Hier wird sowohl in den Erzählertexten als auch den Sprechblasen »Köln« verwendet. Vermutlich liegt hier eine redaktionelle Unachtsamkeit vor.

8] So wird in der Mittelalter-Serie neben »Coellen« etwa konsequent »Magdeburg« oder »Regensburg« gebraucht. Hier wird nicht auf die mittelalterlichen Formen zurückgegriffen. Vgl. etwa Udolph (2005).

9] Ernst August wurde 1692 Kurfürst von »Kurhannover«.